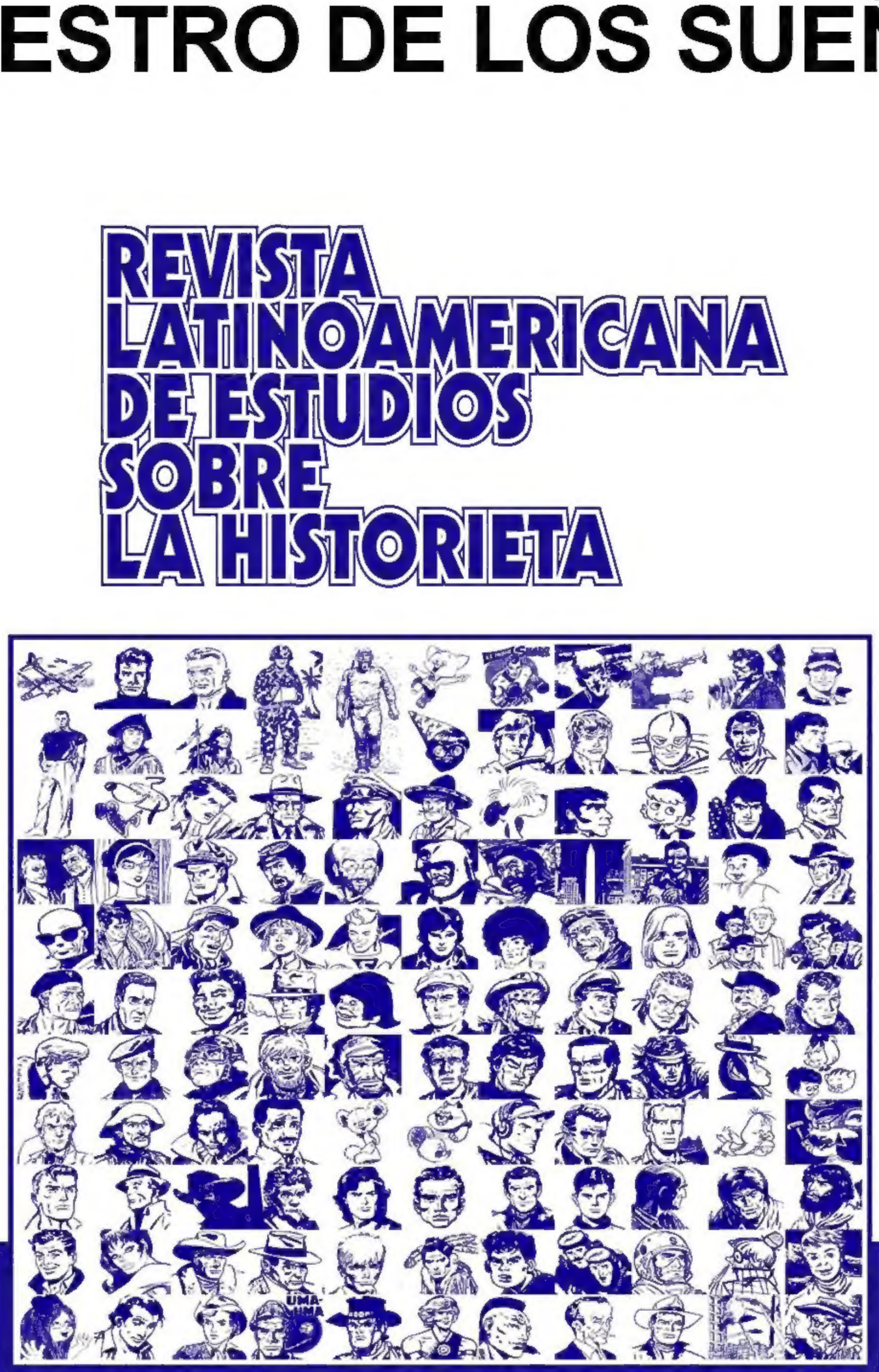
ANDRÉS FERREIRO, FERNANDO ARIEL GARCÍA,
HERNAN OSTUNI, LUIS ROSALES,
NORBERTO RODRÍGUEZ VAN ROUSSELT

H. G. OESTERHELD

MAESTRO DE LOS SUEÑOS

REVISTA LATINOAMERICANA DE ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA



2004-2007

ANDRÉS FERREIRO, FERNANDO ARIEL GARCÍA,
HERNAN OSTUNI, LUIS ROSALES,
NORBERTO RODRÍGUEZ VAN ROUSSELT

H. G. OESTERHELD

MAESTRO DE LOS SUEÑOS

REVISTA LATINOAMERICANA DE ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA

La **Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta** es el órgano oficial del **Observatorio permanente sobre la historieta latinoamericana**. Su periodicidad es trimestral: sale el 15 de marzo, el 15 de junio, el 15 de septiembre y el 15 de diciembre de cada año.

Directora general
Irma Armas Fonseca

Directores culturales
Dario Mogno, Manuel Pérez Alfaro

Redacción
Gladys Armas Sánchez
Fermín Romero Alfau

Diseño
Tony Gómez

Dirección, redacción y administración
Calle 11 # 160 e/ K y L - Vedado
La Habana (Cuba)
tel.: (53) 7 832 75 81-3 - fax: (53) 7 832 22 33
e-mail: edpablo@eventos.cip.cu
revista@mogno.com

©2004 Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta / Observatorio permanente sobre la historieta latinoamericana.
© Las ilustraciones que aparecen en este volumen son propiedad de sus autores.

El precio de cada ejemplar es de 10 $MN en Cuba, de 3 US$ en los demás países. La suscripción anual individual cuesta 40 $MN para el envío en Cuba, 12 US$ para el envío a los demás países. La suscripción anual para las instituciones cuesta 20 US$ sea en Cuba sea en los demás países.

Fotomecánica e impresión
Departamento técnico de la Editorial Pablo de la Torriente.

Pablo de la Torriente
Editorial

ÍNDICE:

1ª parte: De Códex a casa y de casa a Abril

2ª parte: De Editorial Frontera hasta el suplemento semanal Hora Cero

3ª parte: Hora Cero en la Frontera

4ª parte: De Lord Pampa a Marvo Luna

5ª parte: De Patoruzito a Evita

6ª parte: De Asmar a Cielosur (con Jorge Claudio Morhain)

7ª parte: De Roland el corsario a Galac Master (con Diego Accorsi)

8ª parte: Un viaje en el barco de la aventura

9ª parte: Los personajes

AUTORES

H.G. Oesterheld: maestro de los sueños
1

De Códex a casa y de casa a Abril

Andrés Ferreiro, Fernando García, Hernán Ostuni, Luis Rosales, Rodriguez Van Rousselt

Investigadores, Bañadera del Cómic, Buenos Aires, Argentina

Resumen

Héctor Germán Oesterheld fue detenido y desaparecido por la dictadura argentina hacia 1977. Este hecho ha provocado que el recuerdo del maestro tenga más que ver con su condición política que con su verdadera faceta creativa. Pocos trabajos (tal vez no era tiempo aún) rescataron al hombre, al creador. Oesterheld, sin saberlo, creó una nueva forma de escribir la historieta. Él decía que debía ser lo más documentada posible para servir de instrumento educativo y no sólo como mero entretenimiento. «H. G. Oesterheld: maestro de los sueños» es hasta ahora el trabajo más completo de rescate sobre la vida y la obra de este gran artista. Les presentaremos desde ahora y en entregas sucesivas un resumen de lo que es en realidad una obra de mayor envergadura pero que les permitirá asomarse y conocer a este gran creador.

Abstract

Héctor Germán Oesterheld was arrested and disappeared by the Argentinian dictatorship in 1977. This fact has made that the memories about the Master became more linked to his politics than to his truly creative aspects. Few works (perhaps it was not the time for that, yet) rescued the man, the creator. Unknowingly, Oesterheld created a new manner of writing comics: he used to say that authors should use all possible documentation in order that comics became an educational tool and not only simple entertainment. Until now «H. G. Oesterherd: Master of the Dreams" is the most complete work of rescuing of this great artist's life and works. From now on, we will present them in successive instalements, in reality as a summary of something of a much higher magnitude, but that will permit readers to have a look at his work and know a little more about this great artist.

Cuentos, cuentos y algo más

«Mi madre estaba en la cocina. Fui allá y le mostré el periódico sin decir nada. Ni siquiera lo miró, tan ocupada estaba en preparar los tallarines. Insistí, diciéndole que si mirase con atención el diario, tendría una sorpresa. Vio mi nombre impreso, debajo del cuento y no pudo leer nada más. Las lágrimas se lo impidieron. Tuve que leerlo yo. Fue una de las mayores emociones de mi vida».

Así contaba Oesterheld al cronista de *O'Cruzeiro* –Mário de Moraes, reportaje del 16/1/59– lo vivido en su hogar, la mañana del domingo 3 de enero de 1943, cuando en *La Prensa* publican su cuento «Truila y Miltar».

Obtiene la licenciatura en Ciencias Naturales, especializado en Geología. Trabaja en la Dirección Nacional de

Minas, en Y.P.F., y en el laboratorio de minería del Banco Industrial de la República Argentina, recorriendo todo el país en función de sus tareas.

Pasa un tiempo y, debido al trabajo publicado, la editorial Códex lo convoca para escribir cuentos infantiles con destino a varias de sus colecciones. Al mismo tiempo un amigo, Carlos Hirsch, lo llama para que escriba unos artículos sobre la vida en el fondo del mar, para publicarse en la recientemente creada editorial Abril; pese a un rechazo inicial, finalmente gusta la originalidad del texto y es aceptado. En una oportunidad Oesterheld equivoca el destino de dos colaboraciones simultáneas: el cuento infantil lo deja en las oficinas de la editorial Abril y el de divulgación en Códex. Ambas empresas gustan de los envíos cambiados, por lo cual a partir de ese momento Oesterheld alterna sus dos tipos de trabajos en ambas editoriales.

De su labor en sendas empresas hemos detectado los títulos que, ordenados cronológicamente, reproducimos en la tabla siguiente.

Colección	Editorial	Título	Dibujante	Fecha
Fantasía	Códex	Tres amigos	Humberto Caputti	Dic-46
Cuentos Animados [1]	Códex	El lago de las sorpresas	Nazar Haleblian	Feb-47
Naturaleza	Códex	Animales industriosos	Axel Amuchástegui	Abr-47
Hoy y Mañana	Abril	La vida de los animales prehistóricos	Eugenio Hirsch	Abr-47
Fuera de Colección	Códex	Beba y los piratas	Enzo Nardi	Ago-47
Cuentos de Abril	Abril	La rifa del gorrión	Axel Amuchástegui	Nov-47
Naturaleza	Códex	Nidos de pájaros	Axel Amuchástegui	Nov-47
Cuentos de Códex [1]	Códex	La bella durmiente (de Grimm)	M.C.Hidalgo	May-48
Cuentos de Códex [1]	Códex	La fiesta del zorro (de J.Chandler Harris)	Humberto Caputti	May-48
Cuentos de Códex [1]	Códex	Peter Pan y Wendy (de M.Barrie)	Nazar Haleblian	May-48
Cuentos de Códex [1]	Códex	Hansel y Gretel (de Grimm)	Chikie	May-48
Hoy y Mañana	Abril	El mundo maravilloso de los insectos [2]	Enzo Nardi	Jul-48
Hoy y Mañana	Abril	La extraordinaria aventura de la tierra [3]	?	Jul-48
Hoy y Mañana	Abril	La aventura del petróleo	?	Jul-48
Yo Soy	Abril	La foca	Julio Silva	Jul-48

Cuentos de Códex	Códex	Caperucita Roja (de Perrault)	Nazar Haleblian	Ago-48
Figuritas	Códex	El zar Saltán (de Pushkin)	Eugenio Hirsch	Oct-48
Yo Soy	Abril	El trencito (de Walt Disney)	Walt Disney	Oct-48
Yo Soy	Abril	El perro	Walt Disney	Oct-48
Mi Amigo	Códex	La maestra	Axel Amuchástegui	Mar-49
Naturaleza	Códex	Historia de las rosas y los tulipanes	Axel Amuchástegui	Abr-49
Naturaleza	Códex	Vida de los colibríes y aves del paraíso	Axel Amuchástegui	Abr-49
Cuentos de Códex	Códex	Fausto (de Estanislao del Campo)	Athos Cozzi	Jul-49
Figuritas	Códex	Una excursión a los indios ranqueles (de Mansilla)	Athos Cozzi	Oct-49
Figuritas	Códex	Facundo (de Sarmiento)	Athos Cozzi	Oct-49
Mi amigo	Códex	El cazador	Axel Amuchástegui	Abr-50
Mi amigo	Códex	El payaso	Nazar Haleblian	Abr-50
Mi amigo	Códex	El vigilante	Nazar Haleblian	Abr-50
Mi amigo	Códex	La enfermera	Axel Amuchástegui	Abr-50
Mi amigo	Códex	La secretaria	Axel Amuchástegui	Abr-50
El Tesorito [4]	Códex	Conejito y conejita	Humberto Caputti	Abr-50
El Tesorito [4]	Códex	Se ha perdido un lobito	Humberto Caputti	Abr-50
El Tesorito [4]	Códex	La valiente mamá pata	Humberto Caputti	Abr-50
El Tesorito [4]	Códex	Los dos ciervitos	Humberto Caputti	Abr-50
El Tesorito [4]	Códex	El zorrito aprende a cazar	Humberto Caputti	Abr-50
El Tesorito [4]	Códex	Las tres lechuzitas	Humberto Caputti	Abr-50
Yo Soy	Abril	El carrito bombero	Julio Silva	Ago-50
Escenarios	Códex	Corazón (de D'Amicis)	Enzo Nardi	Feb-51
Escenarios	Códex	Martín Fierro (de Hernández) [5]	Eleodoro Marenco	Feb-51
Escenarios	Códex	Juana de Arco	María del Carmen	Feb-51
Escenarios	Códex	Cuentos de Grimm	Carlos Freixas	Feb-51
Escenarios	Códex	Cuentos de Andersen	E.J.A. Renart	Feb-51
Escenarios	Códex	Cuentos de Perrault	Guillermo Mordillo	Feb-51
Escenarios	Códex	Cuentos de Schmid	Guillermo Mordillo	Feb-51

Pint-Album (Serie Canela) [6]	Códex	La pesca del burrito	Axel Amuchástegui	Abr-51
Pint-Album (Serie Canela) [6]	Códex	El pic-nic del burrito	Axel Amuchástegui	Abr-51
Qué Parejita	Abril	El gigante y la pastorcita	Teo	Sep-51
La Historieta Misteriosa [7]	Códex	La victoria de los animalitos	Martínez Parma	Nov-51
Figuritas	Códex	Los hijos de Martín Fierro	Athos Cozzi ?	?
Figuritas	Códex	La vuelta de Martín Fierro	Athos Cozzi	?
Qué Parejita	Abril	El lobo y Caperucita	Luis Destuet	Jun-52

1. Con ilustraciones móviles sobre la base de troquelados.
2. En éste cuenta, partiendo de la actividad que ocurre en un baldío al amanecer, los pormenores de la vida de los distintos seres vivos que lo habitan, en forma amena y ocurrente: «Ha comenzado un nuevo día para el baldío, y la vida palpita intensa en cada brizna de hierba, en cada grano de polen amarillo y perfumado.
»Ya llegó el dueño de la calesita, y ahora está quitando la lona que la cubre. Y en el sol de la mañana aparecen, llenos de vida ellos también, los alegres caballos de madera.
»A medida que saca las lonas, las va amontonando a un lado. Como ya en una ocasión se levantó un fuerte viento que casi las arrastró a la calle, busca ahora unos cuantos ladrillos para sujetarlas. Encuentra una pila de éstos entre los escombros, y se los lleva bajo el brazo. Jamás imaginará todos los trastornos que aquel acto tan simple ha causado.
»El más inferior de los ladrillos de la pila estaba asentado directamente sobre la tierra. Y debajo de él, aprovechando la oscuridad y la humedad que allí reinaban, vivía un heterogéneo conjunto de animalillos: Un gran grillo negro, un hervidero de bichos "bolita" de color gris, de esos que al sentirse tocados se enroscan y forman una pequeña bola, y una araña no muy grande. Sólo el grillo es un insecto: los bichos " bolita", que tienen dieciséis patas y respiran por branquias, se clasifican entre los crustáceos, y la araña, con sus cuatro pares de patas, forma parte de los arácnidos, grupo distinto del de los insectos, que sólo tienen tres pares...».
3. Salvo este trabajo, que HGO firmó con el seudónimo de Germán de la Vega, todos los demás enunciados en el cuadro tienen la firma de Héctor Sánchez Puyol (Sánchez por la esposa y Puyol por la madre).
4. Curiosos y pequeños libritos, de pocas páginas y tapas gruesas (formato vertical, 5 x 8 cm.), en cuya serie *La Casita del Bosque* HGO da vida a pequeñas historias con el protagonismo de simpáticos animalitos.
5. Alterna versos del poema de Hernández con semblanzas y descripciones complementarias de aquéllos.
6. Con páginas para colorear.
7. Peculiar edición, donde, en páginas aparentemente en blanco, alternadas con la historieta en sí, se presentaban la resolución de enigmas, visualizando tales páginas al humedecer las mismas con agua donde previamente se disolvía una pastilla que acompañaba al libro.

Todo indica que a partir del no. 218 (14/9/48) se hace cargo de una sección de divulgación en *El Pato Donald*: «La aventura del martes», labor que continuaría hasta julio de 1950; en la misma revista, desde el no. 297 (18/4/50) y

¡POR AQUÍ, SEÑORES!
¿LOS ESPECIALISTAS EN CUESTIONES ARABES?
ENTRE OTRAS COSAS... ALAN DAY, Y ÉSTE ES CRAZY JONES, PARA SERVIRLE.
LOS RECIÉN LLEGADOS TOMARON ASIENTO EN LA MESA DEL CORONEL. ÉSTE NO TARDÓ EN ENTRAR EN MATERIA.
ES UNA MISIÓN OFICIAL... SE TRATA DE COMBATIR EL COMERCIO DE ESCLAVOS, QUE HA RECRUDECIDO MUCHO EN ÁFRICA. HAN MATADO A UN AGENTE, Y SE...

Figura 1: Comienzo de «cargamento negro», en *Cinemisterio* no. 57, Buenos Aires, 31/10/1951.

hasta el no. 356 (5/6/51), con alguna xión con la empresa Disney. Víctor se discontinuidad, escribe un folletín con el protagonismo de Dippy: «Dippy detective».

Es este un pequeño muestrario de lo que HGO realizó, antes de afincarse definitivamente en Abril, para dar comienzo a su portentosa carrera de guionista de historietas.

Abril abre camino

Llegó la historieta

Como tantas cosas humanas, la creación de editorial Abril se debió a un hecho fortuito, aunque de proporciones de hecatombe: la segunda guerra mundial.

La Italia fascista no era el mejor lugar de residencia para una familia de origen hebreo: los Cívita.

Uno de ellos fue la mano derecha de Arnoldo Mondadori, dueño de la empresa del mismo nombre. Ese hombre, César, uno de los tres hijos varones de la familia, se ocupaba del rubro infantil de la editorial y dirigía *Topolino* (la versión peninsular de Mickey Mouse), de amplias conexiones con K.K.Komics Inc. de Estados Unidos, empresa que tenía los derechos de Walt Disney's Productions para revistas.

En 1939 la crisis internacional se agudiza y la familia Cívita decide emigrar a América. El hermano mayor, Arturo, toma partido por dirigirse al norte del continente pues está en cone-

establece en Brasil y César llega a Argentina. Ambos hermanos menores crean Abril en su país de residencia, y en ambos casos el emblema que las distingue es primaveral: un frondoso arbolito que representa un duraznero en eclosión.

Ese mismo año la casa argentina se inicia como modesta empresa ($ 90 000

12. Kitt se acercó, guardando la pistola. En la voz de la muchacha se advertía un espanto sincero.
¿QUE PASA? ME PARECIO OIR UN GRITO...
NO, NO..., ES EL VIENTO...
13
14. Reprimiendo su espanto con esfuerzo visible, la muchacha continuó: "El viento, señor... siempre hace aquí ruidos ex-

Figura 2: Comienzo de «Ray Kitt», en *Cinemisterio* no. 33, Buenos Aires, 16/05/1951.

EL TENIENTE DE BULL HIZO LA NUEVA PRESENTACION
ESTE ES DON, MAMA PIG, EL NUEVO AYUDANTE
TANTO GASTO Y QUE NO TENGA QUE ESPERARLOS OTRA VEZ ¡QUE SE VAN A CREER QUE EXPERIMENTO SALDRA MAL AS!
¡EL EXPERIMENTO!
SI ESTAMOS INVENTANDO UNA NUEVA RECETA PARA EL SALMON CADA DIA VARIAMOS LA CANTIDAD DE LA CEBOLLA, ESTA ES LA VARIANTE CEBOLLA VEINTITRES
EL TELEFONO VOY A ATENDER
EL LLAMADO ERA PARA BULL ROCKETT.
¿TE HA DICHO QUE NO ME LLAMES AQUI?
PARA MI ES COSA DE VIDA O MUERTE. ESCUCHA, BULL, SOLO TU PUEDES SALVARME

Figura 3: Décima plancha de la serie de «Bull Rockett», primera impresa en blanco y negro mostrando a todos los personajes centrales de la misma (*Misterix* no. 177, Buenos Aires, 8/2/1952).

...SUELEN SER LAS TIBUS BLANCAS, ESAS QUE VIVEN EN TIENDAS DE LADRILLOS, CON CALLES EMPEDRADAS.
KIRK NO INSISTIO LO PRIMERO QUE APRENDIA EL HOMBRE DE LA FRONTERA ERA A CALLAR, A NO PREGUNTAR. SOLO AL MEDICO LE IMPORTABA EL SECRETO O LA CULPA QUE LE HACIAN DAR LA ESPALDA A LA CIVILIZACION PARA LANZARSE AL DESIERTO
LA MIRADA DEL SARGENTO CAYO SOBRE MAMA, Y AHORA FUE EL QUIEN SONRIO...
CABALGA TA COMO UN JEFE INDIO... ¡ME GUSTA ESTE CACHORRO!
EN VERDAD, AQUEL MUCHACHITO, SU HERMANO DE SANGRE ERA ALGO HIJO SUYO... TAMBIEN A EL LE DEBIA LA VIDA
TENGO PRISA POR LLEGAR, WAHITEE. LOS CABALLOS DEJAN EL PASTO DE LA MESETA...
SE MORDIO EL LABIO PARA NO REIR... MAMA ERA INDIO EN ¡OJO, HASTA PARA OCULTAR LOS SENTIMIENTOS...
¿LOS CABALLOS O TU, FICHON DE CACIQUE?

Figura 4: Plancha de «Sargento Kirk» en su primera época (*Misterix* no. 241, Buenos Aires, 1/5/1953)

m/n, US$ 22 500) para editar libros infantiles –donde incursionó HGO, como vimos–, cuya primera expresión es la *Colección Diverlandia*.

Probablemente el *hermano americano* haya influido para la obtención del propósito de los menores de publicar masivamente los materiales del gran Walt Disney. Se cita, también, la intervención del famoso dibujante humorístico de origen judeo-austríaco, Saúl Steimberg, ante el mago de los dibujos animados, a favor de César, quien lo habría ayudado a escapar de la persecución nazi.

El 18 de julio de 1944 lanza al mercado *El Pato Donald*, primera revista argentina dedicada a los personajes disneyanos; además de estos se publicaban materiales norteamericanos de la empresa Dell Publishing Co., Timely y King Features. Curiosamente, Abril edita los materiales Disney traduciéndolos del italiano con el agregado de giros porteños que –se nota– se basan en dichos y canciones populares de la época en Buenos Aires.

César es un empresario ambicioso, y antes de transcurridos dos años está produciendo material Disney argentino –que aún en la época de la década del setenta giraba por Europa, sobre todo en Italia y Francia– a cargo del dibujante Luis Destuet. Poco a poco, salvo los personajes Disney, todo el material norteamericano es remplazado por series italianas; ante la protesta de la casa Dell y aprovechando un proyecto en que había colaborado en Italia, lo traslada a estas tierras, editando Salgari, donde aglutina todo el material peninsular.

Es en esta revista donde se publica «Misterix», personaje que diera luego nombre a otra publicación de Abril, a la que se sumarían *La Gran Historieta*, *Rayo Rojo* y *Cinemisterio*.

En *Misterix* Oesterheld fue delegado de la revista en el Primer Congreso Nacional de Periodistas (1951).

En este contexto Héctor G. Oesterheld, que como hemos visto colaboraba en la editorial con los cuentos infantiles y las publicaciones de divulgación, es convocado para realizar guiones de historieta. Co-

El Sargento Kirk
LORD COMMANDO
audición
GATITO
para regocijo de los chicos
HOY Y TODOS LOS DIAS
(de lunes a viernes) a las 18,15 por
LRA RADIO MITRE
UNO POR UNO, KIRK PASO REVISTA A SUS COMPAÑEROS; VIO ASÍ AL DOCTOR FORBES, EL MEDICO QUE LLEGARA AL OESTE PARA ESTUDIAR A LOS INDIOS DURANTE UNOS MESES.
EN LUGAR DE MESES SE HABIA QUEDADO AÑOS, Y POCO A POCO SE IBA HACIENDO EL MISMO UN INDIO...

Figura 5: El Corto, Maha y Kirk (tira «El dr. Forbes»).

mo él mismo referiría, no conocía el género, ni siquiera como lector. No obstante pronto se adapta al lenguaje de las imágenes, a favor de su pasión por el cine, su erudición y su notable inventiva.

Seguramente, como él decía y el dibujante recuerda, su primera historieta ha sido «Cargamento negro», con dibujos de Eugenio Zoppi, para *Cinemisterio*; los protagonistas son Alan y Crazy, dos agentes ingleses en sus andanzas por Egipto. Aunque esta serie es la primera que realiza, la primera publicada –en la misma revista– es «Ray Kitt», con dibujos de Hugo Pratt; esta serie tenía una particularidad: en vez de presentarse en forma de tiras, lo hacía en columnas, intercalando los cuadros gráficos tradicionales con espacios de texto no redundantes, formando una unidad de narración.

Posteriormente ve la luz también en *Cinemisterio* (no. 82, 23/4/52) «Lord Commando», capitán de un grupo de paracaidistas que viven peligrosas peripecias en suelo alemán. A cargo de los dibujos está el italiano Paul Campani. Luego de dos años de finalizado el primer episodio se retoma la acción, ya concluida la guerra, con una trama policial. En esta etapa los dibujos son de Eugenio Zoppi.

El primer gran éxito lo alcanza con «Bull Rockett», concebido por encargo de Cívita, quien pide una historieta con el protagonismo de un piloto de pruebas. Convencido de que en ese contexto el personaje tendría muy limitados horizontes, lo transforma en un joven y atlético científico nuclear a quien Paul Campani, desde Italia, lo dibuja con el rostro de Burt Lancaster. El primer episodio aparece en el no. 176 de *Misterix* (1/2/52). Desde el no. 355 (15/7/55) los dibujos estuvieron a cargo de Francisco Solano López. Posteriormente llega «El sargento Kirk»,

EL INDIO Suarez
Dibujos: FREIXAS LA GRAN PELEA Guión: DESTERHELD
Esta es mi historia..., Una historia que quiero contar desde el principio, desde aquella mañana en que "Ricky" Landi y yo hacíamos un round de práctica, bajo la atención de Spader, mi "manager". Al día siguiente yo subiría al ring del Madison Square Garden, de Nueva York...
ESTABAMOS EN EL GIMNASIO DE MC CARTHY, UN VASTO GALPON, DONDE MEDIO CENTENAR DE PUGILES SE ENTRENABA A LA VEZ.
NUEVAMENTE SONO EL "GONG", CONECTADO A LA INSTALACION ELECTRICA. DURANTE TODO EL DIA SE HACIA OIR A INTERVALOS REGULARES, CADA TRES MINUTOS.
CADA DIA ESTAS MAS LIGERO, "RICKY".
Y TU, CADA DIA MAS FUERTE, "INDIO". MAÑANA PODRAS SACUDIR EN FORMA A "CHUK" MANNERS.

Figura 6: El comienzo de «El indio Suárez», en *Rayo Rojo* no. 297, 13/6/1955.

pensada originalmente para el desierto patagónico y su conquista y ambientada finalmente en el far-west norteamericano. El comienzo se publica en *Misterix* no. 225 (9/1/53), con dibujos de Hugo Pratt. Ambas series tienen como coprotagonistas a compañeros del héroe principal, con quien forman grupos de inalterable amistad.

Contemporáneamente a estos personajes produce con dibujos de Hugo Csecs, «Gatito», tierno personaje infantil inspirado en «El gato con botas», que cobra gran popularidad, al punto de prolongar sus andanzas en el medio radial. El protagonista, rodeado de un rico conjunto de personajes secundarios que conviven en la corte del rey Panza I, da título a la revista donde aparece, muy particular en su formato debido a un recorte producido en su contorno, distinto en cada número, obedeciendo a la ilustración de tapa (no. 1: 5/8/52).

«Indio Suárez», con dibujos del español Carlos Freixas, aparece en la pequeña *Rayo Rojo* relatando la vida de un boxeador, prontamente retirado y ocupado en los menesteres de entrenador. Para la misma revista, publicada bastante después de realizada, crea «Uma-Uma», su primera historieta de ciencia ficción, que sirviera al joven Francisco Solano López como banco de pruebas para el estudio del estilo de Campani, antes de remplazar a este en «Bull Rockett».

También aparecida mucho después de realizada –incluso después de la ida de HGO– Abril publica en *Misterix* (no. 566, 18/9/59) una *de piratas*: «Capitán Caribe», con dibujos del italiano Dino Battaglia.

Más allá de la historieta

Desde junio 1953 a junio 1957 Abril edita cuarenta y ocho números de *Más Allá de la Ciencia y la Fantasía*, tal el nombre completo de esta revista-libro donde por primera vez el público de habla hispana puede leer textos de Bradbury y Asimov, entre otros. El *factotum* de *Más Allá* no es otro que HGO que se-

lecciona y traduce los cuentos por publicar, además de engrosar el sumario de dos números con sendos cuentos de su autoría: en el 3 (agosto 1953) «Cuidado con el perro»; en el 29 (octubre 1955) «Inocente Maquiavelo reforzado»; además, en el número siete (diciembre 1953) su hermano Jorge da a conocer «Boomerang».

Para *Diario de mi Amiga* y *Biblioteca Bolsillitos*, de la misma editorial, produce varios cuentos, algunos con historietas unitarias insertas en el texto convencional.

Detectamos para la colección *Laminitas*, también de Abril, «El librito de los vehículos» (30/4/57), firmado como Héctor Sánchez Puyol y con dibujos de Alberto del Castillo.

También bajo el mismo seudónimo produjo varios títulos para la colección *Yo Soy* (editorial Abril): «El gato con botas» (dibujos de Cses); «El chinito» (Iris); «El rey mago» (Cses); «El burrito» (Agi); «El gato» (Walt Disney).

Otros trabajos

Durante los años que trabaja masivamente en Abril, HGO también colabora esporádicamente en publicaciones de otras editoriales.

1947: Ediciones Tito. Los mejores cuentos de animales, como Héctor Sánchez Puyol, con dibujos de Humberto Caputi.

1953: Para la revista *Hazañas!* de la editorial Muchnick, crea «Tarpón», con dibujos de Daniel Haupt, en ambiente marítimo (no. 1, 18/11/53) y «Doc Carson», médico en el far-west, en un inicio presentado en forma de folletín con dibujos de Eugenio Zoppi y posteriormente en su versión historietística con dibujos de un joven Carlos E. Vogt (no.

UMA-UMA
EN UN BOMBARDERO LIVIANO, ESCOLTADO POR DOS CAZAS DE GRAN RADIO DE ACCION, CONDUCIA A SUS DOS "PUPILOS"
"NO TIENES SUERTE, STEVE", SE DECIA EL CAPITAN MIENTRAS UN DESTELLO DE COLERA ASOMABA A SUS OJOS...
¡FUISTE AL CORONEL UN TRABAJO MOVIDO, DONDE HUBIERA VER BADERA ACCION, Y MIRA LO QUE TE TOCA HACER DE NIÑERA A DOS VIEJITAS!
¡QUE LEJOS ESTABA STEVE TRENTON DE IMAGINAR QUE, PESE A TODA SU EXPERIENCIA GUERRERA, EL UNO DE LOS PILOTOS MAS AUDACES CON SABAS EMPUÑADURA EL COMANDO DE UN AVION, TODAVIA NO CONOCIA LO QUE ERA EL PELIGRO, EL VERDADERO PELIGRO!

Figura 7: Presentación de la serie «Uma-Uma» (*Rayo Rojo* no. 297, 13/6/1955).

21, 7/4/54). Años después, en su editorial Frontera, Oesterheld retomaría este personaje.

1955: En lo que aparenta ser un emprendimiento del dibujante Enrique Cristóbal, director de la publicación, HGO escribe para *Dragón Blanco* los argumentos de cinco series: desde el no. 1 (1/6/55) «Dragón Blanco» –sobre la Legión Extranjera– con dibujos del mismo Cristóbal, «Chas Erikson» –ciencia ficción– con dibujos de Jack Hover y Del Bó y «El Zarpa» –ambientada en el *far-west*– con el aporte gráfico de Ivo Pavone. En el no. 5 (10/8/55) comienza «Lon Sutter» –buscadores de oro en el Yukon– dibujada por Guillermo Letteri, y en el no. 8 (31/8/55) «Lobo Nuncan» –otra serie de ciencia ficción– con dibujos de Carlos Clemen.

1956: La editorial Temporada, especializada en publicaciones de moda femenina, lanza una revista muy original, ya que en sus primeros números trae impresas figuritas para recortar, jugar y pegar en un álbum editado al efecto. *Deportito* es el nombre del mensuario, donde Oesterheld, con dibujos de Ángel Sagrera, crea en su no. 1 (1/5/56) el personaje central del mismo nombre, un chico poseedor de una pelota mara-

villosa que obedece sus indicaciones, tanto cuando juega con ella como cuando la utiliza como arma contra malhechores.

En ese mismo año, para Códex y su revista *Ases del Oeste* (no., 2/10/56), dibujado por el italiano Ivo Pavone realiza «El Mescalero», otra de *cow-boys* para la editorial Sigmar. También en estos años los cuentos infantiles de Oesterheld comienzan a publicarse en esta editorial, siendo los reproducidos en la tabla aquí abajo los títulos detectados.

Colección	Título	Firmado como
Grandes Álbumes Infantiles	Los cumpleaños de Trapito	Héctor Sánchez Puyol
Grandes Álbumes Infantiles	El osito olvidado	Héctor G. Oesterheld
Álbumes Infantiles	El señor Quesete y su escuelita [1]	Héctor G. Oesterheld
Álbumes Infantiles	Amiguitos [2]	Héctor Sánchez Puyol
Álbumes Infantiles	Jugamos mientras llueve [2]	Héctor Sánchez Puyol
Mis Animalitos (1ra serie)	Quesito, el ratoncito doctor [1]	Héctor G. Oesterheld
Mis Animalitos (1ra serie)	Copito, el conejito haragán	Héctor Sánchez Puyol
Mis Animalitos (1ra serie)	Pancita, el osito aventurero [1]	Héctor G. Oesterheld
Mis Animalitos (1ra serie)	Tapita, la gatita soñadora	Héctor Sánchez Puyol
Mis Animalitos (1ra serie)	Badau, el perrito trabajador [1]	Héctor G. Oesterheld
Mis Animalitos (1ra serie)	Paquete, el elefante elegante	Héctor Sánchez Puyol
Mis Animalitos (1ra serie)	Nubecita, el chanchito distraído [1]	Héctor G. Oesterheld
Mis Animalitos (1ra serie)	Moñito, el gatito juguetón [3]	Héctor Sánchez Puyol
Mis Animalitos (2da serie)	Crestita, el gallito valiente [1]	Héctor G. Oesterheld
Mis Animalitos (2da serie)	Galopito, el petisito contento	Héctor Sánchez Puyol
Mis Animalitos (2da serie)	Banana, el monito famoso [1]	Héctor G. Oesterheld
Mis Animalitos (2da serie)	Cocoquita, la gallina mamita	Héctor Sánchez Puyol
Mis Animalitos (2da serie)	Pesito, el leoncito comerciante [1]	Héctor G. Oesterheld
Mis Animalitos (2da serie)	Manchita, la vaquita color café	Héctor Sánchez Puyol
Mis Animalitos (2da serie)	Chipío, el gorrioncito peleador [1]	Héctor G. Oesterheld
Mis Animalitos (2da serie)	Corbata, la jirafita servicial	Héctor Sánchez Puyol
Fuera de colección	El chanchito que no quería aprender [4]	Héctor Sánchez Puyol

1. Ilustrado por Nelly Oesterheld.
2. Ilustrado por Raúl Stévano.
3. Ilustrado por Chikie.
4. Ilustrado por Rodolfo Dan.

PALABRA DE OESTERHELD

Oesterheld escribió en los primeros diez números y en el 12, 13, 14, 16, 17, 19, 20 y el 22 –último en que participó– los argumentos para el cuento base de la revista Gatito, *que incluía partes historietísticas e ilustraciones; luego dejó esta tarea, así como mermó su producción de cuentos infantiles para Abril, Códex y posteriormente Sigmar, para dedicarse de lleno a la producción historietística: ya estaban «Bull Rockett» y «El sargento Kirk» asentados como personajes pilares de* Misterix. *Un documento de este momento –verdadera bisagra en la producción de HGO– es el informe que a pedido de un director de Abril produce Oesterheld, donde analiza pormenorizadamente todos los aspectos de su propia labor y la de otros colaboradores, reflejando la forma de trabajo que imperaba en la revista y en la editorial.*

Gatito. Examen crítico

A pedido del Dr. Terni, he examinado la colección de *Gatito* con el doble objeto de señalar los defectos que encontrara y de proponer las soluciones que a mi entender correspondieran.

He aquí al resultado de este examen.

El cuento permanente

Comencé la lectura del cuento permanente de «Gatito», teniendo en cuenta que las críticas que en general se le hacen son: **a.** dificultad de lectura; **b.** textos superficiales; **c.** argumentos flojos en los que frecuentemente no pasa nada; **d.** que no está tomado en serio por el autor; **e.** que sus personajes son *módulos*.

Terminada la lectura, confieso que me he llevado una verdadera sorpresa: de las cinco críticas mencionadas, sólo una, la primera, queda en pie; la segunda tiene algún asidero, pero las tres restantes son totalmente inconsistentes: basta la lectura desapasionada de «Gatito» para destruirlas. La única explicación que puedo formularme para semejante inconsistencia crítica es que alguien, examinando a la ligera el material haya creído encontrar esos defectos, y que luego los demás críticos se hayan dejado influenciar; o también que en el afán de encontrar alguna razón para el éxito relativo de *Gatito*, se hayan atribuido al cuento permanente fallas que no tiene.

Analizo a continuación cada una de estas críticas:

a. Dificultad de lectura. Efectivamente, la lectura del cuento permanente suele hacerse confusa por culpa del sistema empleado de remplazar partes del texto por ilustraciones. Este en un defecto muy fácil de subsanar: bastará con dar al texto y a la ilustración el tratamiento normal, sin subordinar el uno a la otra; decididamente, la innovación de mezclar historieta

ycuento puede archivarse como definitivamente fracasada.

b. Temas superficiales. Se dice que los temas de «Gatito» son excesivamente irreales, que son demasiado fantásticos. Aquí cabe preguntar: ¿qué temas se pretenden para un cuento con enanitos y princesas con ogros y animales que hablan? ¿Es que hay acaso entre los mejores ejemplos de literatura infantil otra clase de temas para cuentos de ambiente semejante?

Sin embargo, convengo en que, aunque con reservas, puede aceptarse esta crítica: los temas de «Gatito» podrían ser un poco más emotivos, más ricos en sentimiento.

Buscando las razones originarias de esta superficialidad de «Gatito», se encuentran tres:

1. El origen de «Gatito». Si «Gatito» tuvo como punto de partida el «Gato con botas» de Perrault, mal podrían tener sus episodios otra clase de temas que los que actualmente tiene;

2. Las órdenes de la dirección. Desde los tiempos iniciales de «Gatito», cada vez que el autor, intimamente inclinado a temas más emotivos, más sentimentales, más poéticos, se manifestó deseoso de desarrollar temas con más alma, fue descorazonado por completo: la voz de orden de la dirección fue siempre, hasta ahora último, la siguiente: «aventuras, muchas aventuras; que haya acción, muchas situaciones diversas».

3. La subordinación del texto de «Gatito» a las ilustraciones. Más de un tema fue criticado o rechazado «porque no se prestaba para ilustraciones variadas, llamativas»; subordinándose así el texto a una ilustración que se pretendía vistosa, forzosamente los temas tenían que ser exteriores, superficiales.

El autor que, repito, más inclinado íntimamente a otra índole de temas, ha tenido que acatar estas consignas, y ha sido una verdadera hazaña de su parte si, a pesar de semejantes órdenes, supo infundir en «Gatito» ese matiz de ternura que, presente en la mayor parte de sus episodios, es uno de sus elementos más valiosos. (Podrá parecer excesivo que yo mismo hable así de mi propio trabajo, pero, como la dirección parece olvidar ciertas cosas, me veo forzado a hacerlo).

c. Argumentos flojos, diluidos, en los que frecuentemente no pasa nada. La mera lectura de los diferentes episodios de «Gatito» destruye por completo esta crítica: lo que he oído a menudo en estos últimos tiempos de que «muchos episodios de "Gatito" son alarde de ingenio, en los que nada pasa entre dos platos», es la crítica más injusta a que podría hacerse: ¡uno de los mayores méritos de «Gatito» reside precisamente en sus argumentos! No hay en toda la revista, ni en otro libro producido por la editorial, ningún otro material que tenga argumentos comparables en valor a los de «Gatito»: argumentos en los que realmente pasan cosas, argumentos bien resueltos, con recursos y situaciones verdaderamente novedosas; podrá haber en todo «Gatito», a lo sumo dos o tres argumentos que pudieran tacharse de flojos, pero si aparecen flojos es por comparación con los restantes episodios de «Gatito», y no por comparación con otros materiales: ¡ojalá el *standard* medio de los argumentos que aparece en el resto de la revista, y en general los libros de la editorial, estuviera a la altura del más flojo de los episodios de «Gatito»!

d. Que «Gatito» no está tomado en

serio por su autor. Otra crítica hecha totalmente a la ligera; ¿se habrán leído realmente los episodios de «Gatito» cuando se la formuló? Quizá de entre todos los episodios, y aún mirándolos con rayos x, podría extraerse uno solo en que apareciera esta deficiencia. Se confunde completamente lo cómico con la *tomada de pelo*; de ser válida esta crítica también habría *tomadura de pelo* en «Alicia» o en el «Tío Remo» o en el «Pato Donald».

Por otra parte, el último autor de la editorial de quien pudiera sospecharse que se toma en broma un cuento infantil es el que esto escribe: podrá haber en su «Gatito» chistes y nombres grotescos, pero la misma logicidad de los recursos empleados, la falta absoluta de *escapadas por la tangente*, de soluciones fáciles, están evidenciando bien a las claras la profunda seriedad con que «Gatito» está hecho.

e. Que los personajes secundarios son *módulos*. Esta crítica resulta sorprendente en una dirección especializada en lectura infantil, que se precia de entender sicología: ¿Cómo no han de ser *módulos*, esquemas, los personajes de «Gatito», si va destinado a niños de seis a siete años de edad? ¿Acaso se ignora que a esta edad al lector no le interesan los matices sicológicos que solo le atraen personajes enteros? Toda la lectura infantil más celebrada está ahí como prueba: ¿qué matices psicológicos tienen «Caperucita», «La bella durmiente», o «Blancanieves», o el mismo «Gato con botas»?

Como final de todo esto, llego a la conclusión que el cuento permanente de «Gatito», tomado en conjunto y aislado del resto de la revista, forma un todo de verdadero valor, como, y esto va dicho luego de mucha reflexión, hay muy pocos ejemplos en la literatura infantil de habla española: reina en él un verdadero clima de cuento, y tiene gracia y ternura de muy buena ley; sus temas son en muchos casos realmente originales, y en sus argumentos hay riqueza de recursos nuevos.

«Gatito» puede ser mejorado si, haciéndolo más humano y liberándolo de la necesidad de servir a la ilustración, pero convendrá tener sumo cuidado con las reformas, no sea que, por mejorarlo, pierda alguna de las cualidades que ahora lo distinguen.

No creo exagerar si declaro que el conjunto de los episodios de «Gatito» representa el esfuerzo literario de mayor valor que la editorial ha hecho hasta ahora en literatura infantil. Es más, creo que sería un verdadero negocio editorial desglosar a «Gatito» de la revista y publicar juntos, en un solo volumen, todos sus episodios.

Quizá se creerá que, picado en mi amor propio de autor, he hecho de «Gatito» una defensa excesiva. Lejos de ello, considero haber hecho simplemente un esfuerzo para poner las cosas en su debido lugar. Si se estima que en lo que antecede hay algo de inexacto o de exagerado, desearía ver algún informe en ese sentido. Nada más útil para aclarar los conceptos que una buena polémica por escrito.

Otros cuentos e historietas

Por su heterogeneidad el restante material de *Gatito* obliga a que se le trate muy en general, pues sería imposible analizar al detalle un conjunto tan variado. Salvo pocas excepciones («Inosito», y algún cuento), el conjunto de este material es decididamente

flojo. Tanto en sus temas como en su tratamiento literario representa un desnivel muy apreciable con respecto al cuento permanente de «Gatito». (Muchas veces he pensado que había un criterio para juzgar el cuento permanente de «Gatito», y otro muy distinto, infinitamente más tolerante, para el resto del material).

Sería tarea, como digo, demasiado prolija criticar uno por uno los distintos elementos que completan *Gatito*; creo que bastaría con mencionar algunos de los defectos más comunes: argumentos en general debilísimos; estilo de gracia no siempre lograda, cuando no artificiosamente literario; fantasía a menudo demasiado rebuscada.

Para enmendar semejante situación, sólo cabe proponer una perogrullada: hacer mejor las cosas. Como toda perogrullada, puede parecer una simpleza, pero tiene más sustancia de la que aparenta: para hacer mejor las cosas sería necesario saber hacerlas. Y saber hacerlas significaría precisar de una vez por todas qué criterio tiene la editorial respecto de la literatura infantil. Habría también, posiblemente, que renovar el equipo de colaboradores y crear de paso otro clima de trabajo. (Prefiero dejar sin desarrollar estos últimos conceptos, porque hacerlo significaría extenderme en otro informe).

Creo importantísimo no escatimar esfuerzos para elevar el nivel de los cuentos y de las historietas. Al fin de cuentas lo que levanta o entierra a una revista es la calidad general de sus materiales; ni la forma, ni la presentación tienen a la larga nada que ver: lo fundamental es la calidad de lo que se da al lector. Si el cuento principal de *Gatito* que, aunque mejorable, es de calidad ya excelente, se le hubieran agregado otros cuentos e historietas de calidad análoga, no estaríamos hoy tratando de resolver «los problemas de *Gatito*».

Más de una vez se habló sobre la fórmula de *Gatito*: si convenía o no dar a toda la revista una cierta unidad, con un tema básico, común a los distintos materiales; algo se hizo en este sentido en un *Gatito de Navidad*. Considero inútil, repito, esta discusión sobre la posible fórmula. Con unidad, o sin ella, el éxito de *Gatito* dependerá siempre pura y exclusivamente de la calidad de sus diferentes partes.

Divulgación

Es el menos moderno en su espíritu de los materiales de *Gatito*. Aparece además divorciado del resto por su tono excesivamente ingenuo. Está escrito además en un estilo tan de arriba para abajo, que a cualquier chico tiene que terminar por resultarle fastidioso.

Pero su defecto principal es otro: resulta muy poco interesante para los lectores, pues no trae nada diferente de lo que le repiten hasta el cansancio en la escuela. Estaría bien en una revista destinada a la edad prescolar. En *Gatito*, cuyo núcleo mayor de lectores va ya a la escuela resulta totalmente inadecuado.

Para enderezar esto habría que infundir a esta sección un aire nuevo; hacer, sí, divulgación, pero divulgación de conocimientos que difícilmente aparecen en los libros de texto. No se trata de hacer una divulgación difícil, más apropiada para adultos que para niños. Se trata simplemente de dar al lector conocimientos interesantes, pintorescos, conocimientos de cosas de las que

jamás les habla un maestro. Un ejemplo ilustrará esto mejor que nada: para un 12 de octubre se hicieron cuatro páginas con una esquemática historia del descubrimiento de América. Aparecieron en ellas todos los consabidos datos que todas las historias traen. No hubiera sido más interesante para el lector, y también más útil desde el punto de vista educativo, pintarle por ejemplo ¿cómo vivía un grumete a bordo de la Santa María?, o ¿cómo era por dentro una carabela?, o ¿cómo era la rutina diaria de la navegación? En otra ocasión se dedicaron dos páginas (no. 14) a un problema aritmético en nada diferente de los que traen a kilos los textos de aritmética; no hubiera sido mejor, si se quería hacer divulgación de matemáticas, hablar por ejemplo de cómo cuentan otros pueblos del mundo, o de dónde viene la actual división del tiempo (por qué al segundo se le llama segundo, etc., etc.), o de ¿cómo se originó la geometría?

Seguir haciendo divulgación como se ha hecho hasta ahora significa perder páginas y páginas, pues carece de interés y no agrega nada la cultura del lector; si se desea mantenerla –cosa siempre útil para inclinar a los padres a la compra de la revista– habría que remozarla y vigorizarla completamente, no solo en sus temas sino también en su estilo literario.

Pausas

Se les ha criticado exageradamente. En general son de un nivel más que aceptable. Desde luego, pueden ser mejoradas; ganarían mucho si se las hiciera un poco menos ingeniosas y, en cambio, más graciosas; que tengan más el carácter de simples chistes. Creo muy útil mantenerlas, pues dan agilidad y variedad a la revista.

Entretenimientos

Aunque en general están bien realizados, a mi entender son de un valor muy disparejo desde el punto de vista de la atención que despiertan en el lector. Las páginas con manualidades, con cosas para recortar y armar, tienen y tendrán siempre aceptación grande, lo mismo que los entretenimientos gráficos (laberintos, dibujos con números); dudo, en cambio, que los problemas y acertijos matemáticos atraigan ni siquiera a un grupo reducido de chicos; lo mismo vale para la descripción de juegos de conjunto. No creo que sean muchos los lectores que alguna vez hayan jugado a ellos.

Club de *Gatito*

No poseo ninguna información sobre si tiene o no eco grande entre los lectores. Supongo que si se lo mantiene por algo será; pero, ¿justifica el número de lectores adictos el espacio que se le dedica? ¿no sería mejor aprovechar estas páginas en algo de interés más general?

Creo útil, en general, tener en la revista un material que sirva de enlace con los lectores; pero estimo también que no debe exagerarse su importancia. (A veces el contacto entre los lectores resulta incluso perjudicial. Como ejemplo está el número dedicado a Fangio. Este episodio representa la única salida de tono del cuento permanente de «Gatito». Si se quería, por seguir la corriente a un grupo de lectores, hacer algo con Fangio como tema, de debió haberle dedicado otro lugar de la revista, pero nunca el cuento principal).

El «Diario de *Gatito*»

El «Diario de *Gatito*» es una buena idea: es la mejor manera de presentar curiosidades al lector. Remitiéndome a lo que digo del Club, el más directamente beneficiado por su supresión sería precisamente el «Diario»: todo el espacio que en él se insume en notas referentes al Club quedaría libre para poner más cosas pintorescas.

Dibujo, diagramación, tapa

El dibujo es de calidad óptima, sobre todo el del cuento de «Gatito». En este aspecto no creo que haya nada que corregir ni que mejorar.

La diagramación, salvo el defecto apuntado para el cuento principal, es también en general excelente. Puede hacérsela, sí, más tranquila, pero ello vendrá por sí solo cuando en los cuentos se reste a la ilustración el papel preponderante que hasta ahora tiene.

Las tapas son, muy, pero muy buenas; no creo que admitan reparo alguno: solo cabe no enojar nunca al dibujante para que mantenga semejante calidad.

Propaganda

La propaganda de *Gatito* no es un elemento de la revista; pero como es imposible ignorarla, y como la suerte final de *Gatito* está íntimamente ligada a ella, creo apropiado considerarla también entre los elementos de *Gatito*.

Desconozco si se ha gastado en propaganda mucho o poco, de modo que no puedo saber si el reducido conocimiento que el público tiene de *Gatito* se debe a una propaganda mal hecha o a que, sencillamente, no se hizo propaganda. Lo que sí puedo decir es que *Gatito*, pese a sus dos años de existencia, es asombrosamente desconocido por el público en general; su publicidad prácticamente no se ve, como no sea en las otras revistas de la editorial.

No entiendo la publicidad, pero creo que hasta ahora *Gatito* ha tenido una publicidad muy poco adecuada: casi no se ha hablado de la revista a los padres, que son los compradores; en los avisos no se sabe decir otra cosa que «Compre *Gatito*», o «*Gatito* está divertidísima», pero no se dice qué es *Gatito*, ni cómo está hecho, ni qué valor tiene, ni a qué pretende llegar. Hecho por cualquier otra editorial, ya todo Buenos Aires sabría que *Gatito* es una revista de fórmula única, que está hecha por un personal altamente especializado, que representa un esfuerzo editorial como se han hecho muy pocos en el país, que es la mejor presentada de las revistas infantiles, la de material más sano, la única quizás que puede aspirar a educar por medio de la alegría, o la ternura.

Esto en cuanto a la propaganda de avisos, la propaganda directa. En cuanto a la propaganda indirecta, la que debe hacer hablar de *Gatito* en artículos de revistas y de diarios, la propaganda invisible, más sutil pero a la larga también eficiente, *Gatito* está huérfano completamente. En esto participa del poco peso que la editorial, a pesar de ser una de las principales del país, tiene en los medios literarios o artísticos. ¿Porqué no se promueven artículos sobre libros infantiles en las revistas para el hogar, en *La Nación* o en las revistas literarias? Quién quiera que escriba hoy sobre literatura infantil argentina, tendrá que mencionar, directa o indirectamente a las obras de la editorial ¿Es acaso desdeñable toda la publicidad que pueda este representar?

Conclusión

Los defectos de *Gatito* son: **1.** exceso de ilustración que a menudo hace la lectura difícil y obliga a superficializar los temas; **2.** mala calidad general en los cuentos e historietas; **3.** pobreza en algunas secciones (divulgación, club); **4.** propaganda inadecuada.

La corrección de los defectos 1 y 3 es fácil; basta con liberar al texto de su esclavitud actual respecto de la ilustración, y con levantar modernizándolo, el nivel de la divulgación: el club debería ser suprimido, remplazándolo con alguna otra sección por estudiar. El 4, la propaganda, puede ser también corregido si se encara la propaganda con espíritu más moderno, más dinámico. En cambio, el defecto 2 es de corrección mucho más difícil; pero, como, a mi entender, es de todos el principal, de cuanto se haga en este sentido depende el futuro de *Gatito*.

Considero innecesario hablar de fórmulas. Si todo el material de *Gatito* llega a ser de buena calidad, y si se sabe *entrar* dentro del público con la propaganda adecuada, la revista tendrá siempre éxito.

Gatito. Deficiencias de fondo

Es útil, sin duda, estudiar los distintos materiales que componen a *Gatito* para proponer las mejoras y los cambios que correspondan; pero, por más que se señalen con exactitud las medidas para levantar la revista, nada se logrará de positivo si no se resuelven antes los males de fondo que afligen no sólo a *Gatito*, sino en general a toda la producción de libros de la editorial.

Entrando en este terreno, es forzoso abordar una serie de temas realmente ingratos, pues aluden directamente a personas; pero entiendo que alguien debe encararlos alguna vez si realmente se desean hacer las cosas todo lo bien que pueden ser hechas. Sería un mal servicio hacia la Editorial continuar disimulando problemas que, con el correr del tiempo, se agravan más y más.

Las deficiencias básicas que afligen a *Gatito* pueden ser agrupadas en tres categorías:

1. Exceso de intelectualismo.

2. Falta de criterio definido sobre literatura infantil. Deficiencias directivas.

3. Trato injusto hacia los colaboradores.

1. Exceso de intelectualismo. Se critica a la revista, en general, un exceso de intelectualismo; se critica que produce una impresión general de exasperación, de nerviosismo; se critica que, en conjunto, falta alma, falta emoción. La crítica es justa: coincide con lo que digo en el informe anterior sobre el material de cuentos e historietas.

Cuando, luego de analizar uno por uno los distintos elementos que componen a *Gatito* se trata de localizar en cuál o cuáles reside el mal señalado, se lleva uno la sorpresa de ver que es muy difícil hacerlo; resulta prácticamente imposible señalar con precisión y decir: aquí está el mal. Hasta que, profundizando el análisis, empieza uno a ver que, en unos elementos más que en otros, el mal está extendido por todo *Gatito*.

Esta uniformidad en el error por parte de colaboradores de temperamentos muy dispares está demostrado que el mal no está en ellos, sino que viene de arriba, de la dirección.

Consciente o inconscientemente, esto lo podrá corroborar cualquier cola-

borador con alguna actuación en la editorial. La dirección inspira a los autores, sin proponérselo, sin duda, ese intelectualismo, ese rebuscamiento, ese horror a la emoción de que se resiente *Gatito*. Esto no se debe a incapacidad artística, literaria o directiva; se debe, sencillamente, a que la dirección padece de demasiados tabúes intelectuales. Dígase lo que se diga, la dirección está en manos de intelectuales que, en el fondo, no creen en lo que hacen; saben que, en última instancia, están trabajando para un público al que, íntimamente, están despreciando. Como lógica consecuencia, esto trae un divorcio entre la revista y el público. A la larga este termina por darse cuenta de que la revista no habla *su* idioma.

El mejor ejemplo de este verdadero divorcio con el público está en las trampas que se hacen para navidad: porque conviene comercialmente, se dedica a la navidad un número; pero en él, por reparos intelectuales, se retuerce el sentido de la festividad hasta reducirlo a una fiesta divertida en que hay que comer pan dulce y adornar un arbolito... El tabú intelectual llega tan lejos, que es terminantemente prohibida cualquier alusión a Jesucristo, o al contenido espiritual de la fiesta. Aunque parezca lo contrario, no me estoy quejando aquí de que no se haga propaganda religiosa en la revista. Se trata simplemente de señalar que, si se quiere seguir al público, hay que hacerlo de buena fe, dándole lo que verdaderamente pide. Si se tienen reparos intelectuales para mencionar a Jesús, o al espíritu de la fiesta, téngase el coraje, la honradez intelectual de no dedicarle un número de *Gatito* a la nochebuena.

Este divorcio con el público no existe sólo en el campo religioso: también se hace evidente en el carácter internacional, europeo, de la revista. Salvo algún tímido intento de darle algún color local, *Gatito* carece de personalidad nacional o americana.

Si no se cree en el hogar o la familia para la que se trabaja, si se consideran convencionales o estúpidas muchas de las cosas que puedan conmover al público lector, si, allá en el fondo, aunque se pretenda lo contrario, se están despreciando los sentimientos y las emociones que forman la base de la literatura infantil, la editorial no podrá hacer jamás algo de valor auténtico, trascendente. Podrán, en el mejor de los casos, hacerse cosas profesionalmente correctas, pero nunca obras que perduren, que dejan un rastro en la literatura.

2. Falta de criterio definido sobre literatura infantil. Deficiencias directivas. A pesar de estar especializada en el campo de la literatura infantil, la editorial carece de un criterio definido, de normas generales de lo que deber ser el material destinado a los niños. Hasta ahora lo que decide la aceptación o el rechazo de un trabajo es la opinión de la dirección: una opinión variable e imprecisa, que jamás se manifiesta por escrito (el desconcierto del colaborador que trata de aclararse qué criterio tiene la dirección sobre literatura infantil, llega al máximo si, en su fán de encontrar alguna guía, estudia los trabajos producidos como autores por la misma dirección. Se encuentra con que son de una calidad que sería considerada inaceptable, en la mayoría de los casos, si fueran presentados por un colaborador cualquiera).

Esta falta de un criterio objetivo, impersonal, hace que colaborar en *Gatito*

(lo mismo que en toda la sección de libros) sea empresa realmente difícil. Cuando un colaborador recibe un encargo de un trabajo, si es un novato elegirá la idea que más le agrade, que mejor se adoptará a su modalidad, y tratará de realizarla; si, en cambio, es un veterano, si ya aprendió que sólo ciertas cosas sirven, elegirá, no la idea que mejor le parezca, sino la idea que él intuye que va a satisfacer a la voluble opinión del directorio... Por supuesto, ni aun el veterano tendrá seguridad de éxito: la opinión rectora es demasiado variable para saber a qué atenerse.

Aquí viene la confirmación de lo que se dice en otro lugar respecto del intelectualismo que se difunde por todo *Gatito*: en su afán de hacerse aceptar el trabajo el colaborador pierde espontaneidad, acomodándose a lo que más o menos sospecha que agradará a la dirección. Muy pronto aprende a escribir no para los niños en general, sino para la dirección de *Gatito*... Y tiene que ser así. El colaborador muy pronto aprende, por amarga experiencia, que si no crea para satisfacer enteramente a la dirección, aunque su trabajo sea profesionalmente correcto, todo su esfuerzo quedará perdido. Entonces se amolda y crea la *manera* de la dirección...

Analizando esta falta de criterio sobre literatura infantil reinante en la editorial, no puede menos que sorprender el tan diferente procedimiento que se ha seguido en los dos campos de la empresa: los libros y las historietas. Tampoco para estas había un criterio definido, hasta que, luego de muchas conversaciones, discusiones e informes en que todo nos fuimos enseñando mutuamente, se fue delineando con toda claridad un criterio preciso y definido: hoy la editorial sabe exactamente cómo tiene que ser una historieta. Y tan bien lo sabe, que la oficina correspondiente está en perfectas condiciones de expedirse sobre cualquier trabajo, con argumentos sólidos y fundados. (Hace poco, cuando me fue observado el guión de la historieta de *science fiction*, no pude menos de pensar, en el enorme progreso hecho por la editorial desde los no lejanos días en que se compraban los argumentos a Barrenechea).

¿Por qué no se ha hecho algo análogo en literatura infantil? No puede ser porque esta sea más difícil que la historieta: todo lo contrario. La historieta es un género cuya preceptiva no existe en ningún lado; ninguna literatura, ningún tratado se ocupa de las normas que debiera tener. En cambio, sobre literatura infantil, hay toda clase de trabajos, antecedentes y modelos: es realmente sorprendente que hoy la dirección no solo no sepa lo que quiere, sino que no sepa servir de guía, de apoyo técnico a los colaboradores.

Corresponde señalar aquí también otra seria falla directiva: la dirección no elogia nunca; su crítica es siempre negativa. El colaborador solo sabe si acierta o no según si el trabajo es rechazado o no; pareciera haber en la dirección un verdadero horror al elogio o a la felicitación (no se trata de que los colaboradores necesiten la palmada en el hombro. El elogio es útil no solo como aliento, sino también –y esto es lo principal– porque ayuda a señalar a quien lo recibe, cuál es el camino del acierto).

3. Trato injusto hacia los colaboradores. El rechazo de un trabajo, dentro de una proporción razonable de *aceptaciones*, en una contingencia lógica para la cual todo colaborador debe

de estar preparado. Pero si el rechazo empieza a hacerse frecuente, si no obedece a deficiencias literarias, sino a que la opinión directiva está cambiando, entonces hasta en el más curtido de los colaboradores surge el desconcierto y el desánimo.

Esto ocurre en *Gatito*, y no solo en él, sino también en toda la sección de libros: se rechazan trabajos con la más absoluta falta de respeto por la labor realizada, aunque se reconozca que haya sido hecha a conciencia, y que tiene verdaderos méritos; se rechazan lisa y llanamente trabajos encargados en firme, sin compensación alguna por el tiempo perdido, y sin tener para nada en cuenta si el autor lleva años trabajando como tal, o si es un simple aficionado ansioso de salir en letras de molde. En ningún momento se considera la situación que se crea al profesional que vive pura y exclusivamente de su trabajo. (Cabe aquí señalar que no es esta una actitud general de la editorial: en la sección historietas ha existido siempre un respeto tan grande por la obra literaria, provenga de aficionados o de profesionales, que hace difícil pensar que la sección de libros y la sección de historietas pertenezcan a una misma empresa).

Cuando los rechazos se multiplican, el trastorno económico que representan llega a ser muy grande: en sus cuentas, forzosamente el colaborador se habitúa a prorratear entre los trabajos aceptados y rechazados los honorarios que percibe solo por los aceptados. Resulta así que, en algunos casos, se vienen a trabajar muchas horas por sumas mínimas. Como gran parte de los rechazos no son motivados por insuficiencias técnicas o literarias, sino, como ya se señaló en otro lugar, por el estado particular de ánimo de una opinión variable, fácil es comprender el desaliento que se produce en el colaborador..

Esto se agrava cuando el trabajo encargado es de índole más difícil, por ser algo nuevo o porque se está ensayando en él alguna modalidad diferente. En estos casos el colaborador, que no ha recibido una instrucción precisa, precisamente por tratarse de un ensayo, realizará su trabajo según su saber y entender, y lo entregará; si tiene suerte, si ha acertado de entrada con el nuevo criterio, lo cobrará; si no, si ha errado aunque sea por un simple matiz, su trabajo le será devuelto con toda clase de razonamientos más o menos claros; pero sin ninguna palabra referente al tiempo que perdió y al dinero que dejó de ganar. Ni siquiera se suelen dar en estos casos las gracias. Y esto ocurre ni aun en el caso en que su trabajo, aunque no sirviera para la publicación, haya resultado utilísimo a la editorial, pues dio pie para discusiones que aclararon conceptos antes confusos (esto es historia de ayer y de hoy: ocurrió cuando se iniciaron los *Yo Soy*, los *Bolsillitos*, y otros casos análogos. El último caso es de hace muy poco: me refiero al último «Gatito» presentado por el autor).

Sería aceptable esta situación si, como los empleados de la editorial el colaborador recibiera alguna prima anual, algo que le permitiera perder su tiempo y su trabajo con cierta compensación; pero los colaboradores, ni siquiera los muy pocos que trabajan desde hace muchos años con la editorial, los que, con sus colaboraciones cuando se empezaron colecciones (*Yo Soy*, *Bolsillitos*, etc.), cooperaron hasta en el trabajo directivo, no tienen, parece, ningún dere-

cho a participar del éxito común, por más que sepan partes importantes de él.

Quizás ningún caso sea tan ilustrativo a este respecto como el del autor del presente informe, el creador de «Gatito».

Se me pide que señale defectos, que proponga modificaciones para *Gatito*; pero, ¿se ha pensado en algún momento qué aliciente, qué estímulo puedo sentir para hacer un nuevo esfuerzo por la revista? Tengo por delante los veintitantos episodios de «Gatito» ya publicados; veintitantos episodios en los que se puso mucho más que simple oficio, que mera habilidad profesional; veintitantos episodios que forman, dígase lo que se quiera, un conjunto muy difícil de superar; veintitantos episodios en los que se ha creado toda una fauna de personajes, todo un clima que otros colaboradores usufructúan ahora a placer, sin reconocimiento de ninguna clase para el autor. Ante este conjunto de «Gatitos» ya realizados, y tan ignorados por la dirección, ¿qué aliciente –repito– puedo tener para intentar una nueva creación, una nueva superación?

No sólo intelectualmente el autor no ha recibido satisfacción por su trabajo; tampoco la ha tenido en el terreno económico, nada despreciable por cierto en trabajos que, si por un lado son de índole artística, por otro son netamente comerciales. Cuando se empezó a publicar «Gatito», según las propias palabras del director, el valor provisional de la colaboración era de $ 400; más adelante, cuando se afirmara la revista, esta remuneración sería aumentada...; sin embargo, ahora, a los dos años de publicación, este precio sigue sin aumentar.

Algo se reparó esta situación en el año 1952: se dieron al autor $ 1 500 como gratificación por «Gatito»; pero en el año que acaba de terminar –1953– quizás con el propósito de que el autor se superara, esta gratificación, compensación o prima, fue reducida a cero. (Señalo de paso la injusticia de que a la colaboradora que hace ocasionalmente «Gatito» se le pagó exactamente lo mismo que al creador del cuento. ¿Significa esto que la creación de todos esos personajes, desde Gatito hasta Rompococo, no tiene valor alguno? ¿Quiere decir que haber creado el clima de «Gatito», que haber creado temas y argumentos que sirven ahora de inspiración, de modelo, para otros, no vale absolutamente nada?).

Ha sido solo por lealtad a la editorial que el autor ha callado todas sus protestas íntimas y ha seguido colaborando, empeñado en crear un trabajo literario que la honrase; pero ahora, cuando se hace el proceso de *Gatito*, cuando se encuentra el autor con que el director, que es quien mejor debiera conocer a *Gatito*, está buscando defectos mínimos, y no tiene una sola palabra de reconocimiento por todo lo hecho, ¿con qué espíritu puede el autor lanzarse a la búsqueda de nuevas cosas, de nuevos valores para «Gatito»?

Todo lo que precede no es una reclamación, ni la expresión de un resentimiento: es solo, repito, el deseo de colaborar realmente en la mejora de *Gatito* lo que me ha hecho escarbar tan dentro. He debido hacerlo así para poder fundar mi opinión última sobre *Gatito*: sus problemas no son de fórmula, ni de extensión de texto, ni de diagramación, ni de temas; la crisis de *Gatito* es una crisis de sinceridad hacia el público, de desorientación directiva, de poco respeto hacia los autores.

a propósito de «EL SARGENTO KIRK»

Carta al sargento Kirk

por Juan Sasturain

Carta al Sargento Kirk
Cañadón Perdido
Arizona State, USA

Querido Kirk, espero que al recibo de la presente te encuentres bien, disfrutando de un seco, enérgico verano en el desierto –no recuerdo un solo día de lluvia en tus andanzas– en compañía de los tuyos: Maha, el Corto y el barbado Doctor Forbes.

Te aclaro –hace tiempo que no tendrás noticias mías– que si me vieras no me reconocerías; he crecido un poco –eso sería lo de menos– tengo la cara llena de pelos y se me han poblado los alrededores de mujeres y de hijos.

Suelo tener la cabeza ocupada en mil asuntos sin importancia, y casi he olvidado –te pido me perdones– el episodio de Corazón Sutton, la cara del cacique Pawnee y el nombre del jefe de Fort Vance.

En fin, bien sabes que han pasado algunos años desde entonces, cuando nos veíamos todas las semanas y compartíamos una intimidad que enorgullecía.

Puedo darte –si quieres– noticias de tus viejos: Hugo se volvió a Italia hace mucho y se dedica a ser famoso y tratar de olvidarte en otros hijos. A veces lo consigue: habrás oído hablar del otro Corto, el Maltés, un poco irónico para tu amistad, pero es hombre de agua y de este tiempo, tu desierto al día y sin remordimientos.

En cuanto a Héctor, el viejo, no se fue. Anduvo algunos años lidiando por estos arrabales del mundo y de la democracia, eligiendo bien en general –me entiendes: del lado de los indios– y no le fue mejor que a ti: perdió amigos el buen nombre en las editoriales, cuatro hijas. No es mucho en un país lleno de sangre; es demasiado para un hombre solo. Ahora es uno más en una lista larga y llena de agujeros; otros reciben tardíos premios en su nombre.

De tus amigos, algo te puedo contar. Juan Salvo, el extraviado Eternauta, volvió para juntarse con la gente, hizo la guerra como un acto de amor, los Ellos le dejaron la historieta y se quedaron con la historia por ahora. Ernie anduvo por Vietnam y fue un fracaso: alguien tecleaba la Remington por él, le trabucaba los papeles o algo así.

De Ticon, nunca más supe. Tampoco de Caleb o Numock, sólo versiones muy lavadas de aquellos bosques grises con indios adornados e ingleses de paseo. Al sombrío e infalible Randall lo fueron desbancando oscuros primos mellizos, hasta ese Cobra hijo de Freud y Serrat, una caricatura. En fin...

Pero no era mi intención llenar estas cuartillas con recuerdos de amigos de papel o carne y hueso. Claro que no. Sin embargo, no sabría decirte en realidad por qué te escribo.

Acaso sea la burguesa soledad, ciertas mentiras descubiertas entre dientes o el aire esquivo y apurado con que paso delante del espejo.

Te diré que no es fácil andar a estas alturas del mundo y de la historia personal. Casi envidio tu ranch y tus caballos, esa amistad viril sin psicoanálisis y hasta olvidé que en tu mundo de comanches y balazos no habría lugar para mi cobardía. No me acuerdo ahora de grandes cabalgatas ni de puñetazos providenciales; sólo queda una escena: el manchón de una hoguera en la noche y tu simple certeza para explicarle al Corto que más vale luchar por una causa justa que hacerlo simplemente por dinero. Los comentarios corren por mi cuenta.

Pero en un país sin hogueras ostensibles y el desierto almidonado por la espada no es fácil leer tus aventuras sin nostalgia. Y no te digo la pavada de la moda a lo Presley o los Cadillac del '50. Quiero decir que todo se ha complicado en estos años; han venido cortos, lluviosos, sin verano, mal barajados para la aventura y con cierto aire de perdonavidas del que te mira pasar porque mañana te la dará sin asco y por la espalda. Y ese pibe que cabalgaba a tu lado a los doce años, hoy se ha bajado del caballo, desensilló hasta que aclare otra vez, la próxima, el bueno, que le dicen.

Tu me recuerdas –la culpa es de él, de Oesterheld, este tuteo literario que entorpece los cariños–, tú me recuerdas, te decía: cuarto grado, miércoles de mañana, me comía la vereda en el camino hacia la *Hora Cero* que desplegaba tu blanca y seca geografía. Un desierto, un cañadón, el atajo salvador, un tomahawk en la punta de un indio, una bala que buscaba tu brazo, el hombro o alguna costilla cruzada en el camino al corazón.

Hoy los tomahawk llueven de punta o por televisión, las balas suelen encontrar corazones grandes, vulnerables, ya no hay atajos salvadores y no quedan sargentos desertores en el Séptimo de Caballería.

Quiero decir que las historias tuyas eran un prólogo simple, un golpecito en el medio de la espalda hacia adelante. La vida reservaba la sortija en un recodo con la certeza de tus corazonadas. El mundo era un globo por inflar, una mujer por besar, una escalera alfombrada por el escenógrafo de la Paramount. Sólo había que esperar que el director golpeara las palmas, alguien encendiera las luces, y todo empezara de una vez.

Es cierto; todavía esperamos las palmadas, el chasquido de la luz del set y la metafísica patada en el culo que nos mande de una vez a escena.

Pero no hay tiempo para las frustraciones de la pequeña –chiquitiiiiita– burguesía, especie en extinción desde años ha en sus variantes más coloridas. Algunos suelen deambular por oficinas hostiles o países aparentemente democráticos, sentirse juntos en la cancha de fútbol o las librerías de viejo, de pasada. Correr como un imbécil por Palermo, creer en Ramakrishna o el poder terapéutico de la mosca en mano, en la confluencia cívico militar y otros fantasmas son estrategias endebles para los que nacimos con el empujón de tu mirada segura bajo el kepí encasquetado con la solidez de los ideales de la juventud. Por eso es mentira esta película: al fondo del cañadón, espaldas contra la roca y las balas y las flechas silbando alrededor clásicamente, viendo caer la gente como moscas –la idea es pobre, verdadera– escuchamos un clarín salvador, un galope nutrido de casacas azules y banderita al viento. Pero no, no venís vos al frente. Es Reagan. Cambiemos de canal, de vida, de esperanza.

Al fin, querido Kirk, dear Sargent, espero que a la terminación de la presente te encuentres bien, en compañía –ya te lo dije– de los tuyos y ahora también de los (pedazos) míos, disfrutando del aire limpio de un cielo blanco de revista vieja. Te informo, al respecto, que ahora los kioscos son verdes y blindados como los sueños de un general de caballería de estos tiempos, y hay poco para leer si no es en los ojos de la gente. Se escribe mucho y bien sobre la cría del conejo, la proliferación de las hemorroides, temas básicos para entender lo que nos pasa. Tal vez por eso me dedico a juntar figuritas con tu cara, hablarle a la gente de pavadas, tomar mate y hacerme cada día más tanguero. Una estrategia de amor, no una coartada. Pero tampoco es este el lugar para salvarse o encontrarle todas las patas al gato personal, que nunca importa demasiado sino a uno.

Al final, creo que está claro –lo veo ahora, después de tantas vueltas– que no pienso volver atrás ni pedirte un caballo fresco de los que cría el Corto en sus corrales para escapar de mí o de lo que sea.

Supongamos, mejor, que yo te invito y te venís –o vienes, como quieras–, que hay algo urgente por hacer y con sentido: salvar a la muchacha, defender a los indios o cualquiera otra causa siempre abierta. En eso estamos. Un abrazo. Tu amigo

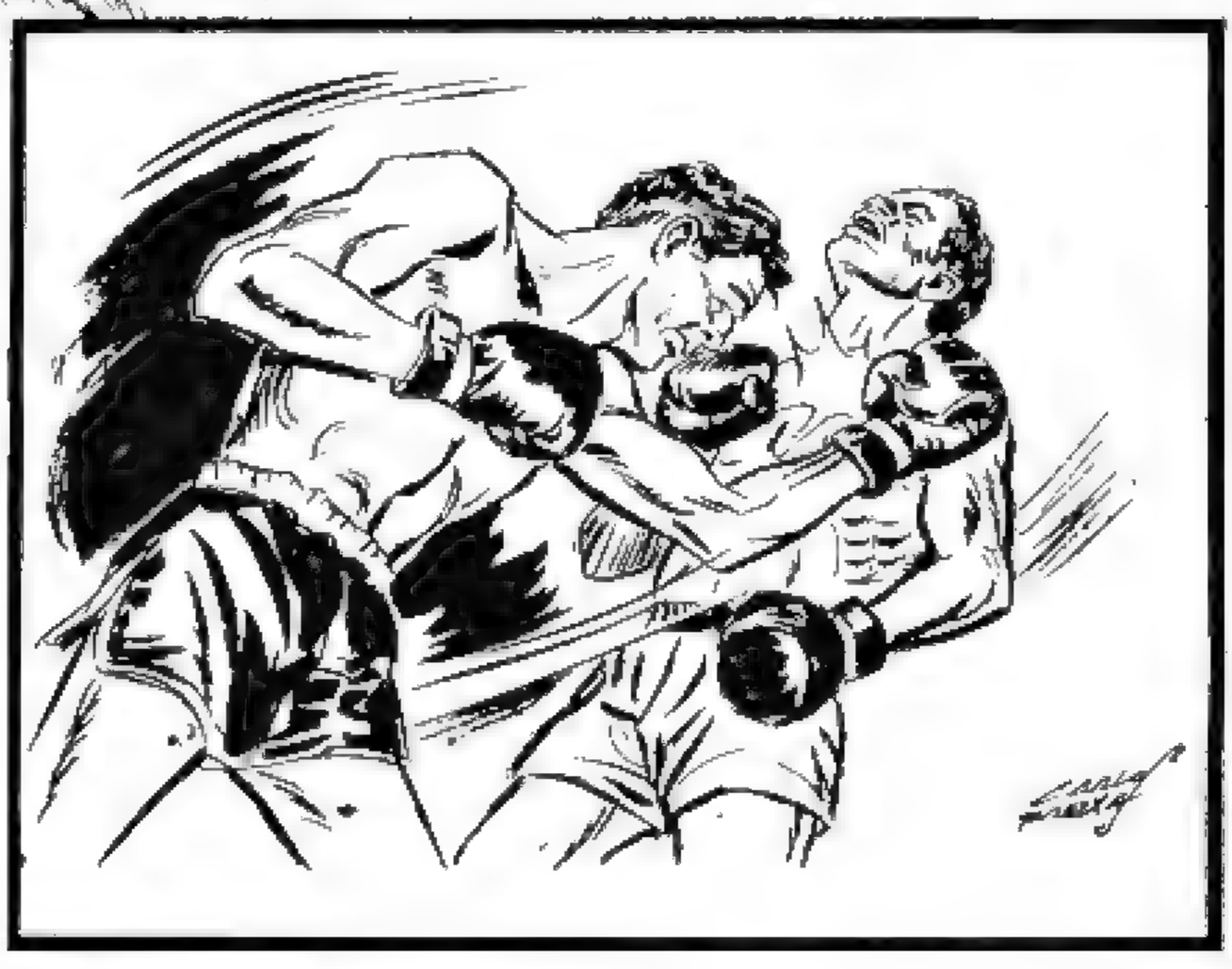
Juan

Artículo aparecido en la revista *Medios & Comunicación* no. 16 (Buenos Aires, 6/81).

HOMENAJES

" - A pesar del poco tiempo que estuve con él, me pareció todo un caballero, en toda la extensión de la palabra, y un escritor de ideas brillantes que se traducían en unos guiones magníficos. Yo trabajé muy a gusto en el Indio Suárez"

Carlos Freixas



AUTORES

H.G. Oesterheld: maestro de los sueños 2

De Editorial Frontera hasta el suplemento semanal *Hora Cero*

Andrés Ferreiro, Fernando García, Hernán Ostuni, Luis Rosales, Rodríguez Van Rousselt
Investigadores, Bañadera del Cómic, Buenos Aires, Argentina

Resumen
Héctor Germán Oesterheld ya ha revolucionado la forma de escribir la historieta: su gran innovación, el héroe grupal, cambia la forma de ver las historias. Oesterheld está maduro y listo para partir en búsqueda de su propio destino, de su propia editorial. Efectivamente así hace y crea Editorial Frontera. Comienza el momento de la historieta adulta en Argentina, pero también se inicia el fin de la llamada época de oro.

Abstract
Héctor Germa'n Oesterheld already has revolutionized the form to write the comic strip: his great innovation, the group hero, changes the form of seeing histories. Oesterheld is mature and ready to start in search of his own destiny, of his own publishing house. Really he does so and creates Editorial Frontera. The moment of the adult comic strip in Argentina begins, but also the end of the so-called gold epoch is initiated.

1957: año clave

El viernes 17 de febrero de 1956, los lectores de *Misterix* se encuentran con un aviso publicitario que anuncia la próxima aparición de dos colecciones de libros de bolsillo protagonizadas por los dos personajes pilares de la revista de Abril: Sargento Kirk y Bull Rockett. Lo extraño es que en el aviso no aparece el nombre de la editorial del arbolito, sino el de una desconocida Editorial Frontera –25 de Mayo 362, piso 4º, escritorio 401–. Nadie lo sabe, pero está allí el germen del período culminante de la historieta argentina; por aproximadamente dos años –1957 a 1959– en las revistas creadas por Editorial Frontera se nuclean los mejores dibujantes del momento para dar vida a los argumentos de Héctor Germán Oesterheld, constituyendo un momento único, irrepetible; un antes y después, no sólo en el plano nacional: no es exagerado decir que la influencia de esa *movida* repercute, tiempo después, primero en Europa y después en Estados Unidos.

Héctor Oesterheld y su hermano Jorge –guionista bajo el seudónimo de Jorge Mora– aprovechando la popularidad de los dos personajes salen a competir con la gran cantidad de colecciones del mismo formato que inundan los kioscos

de ese entonces, tocando desde los temas sentimentales –Corín Tellado– hasta los del *far west* –Marcial Lafuente Estefanía.

El emprendimiento resulta. Las novelas se venden: se llegan a editar nueve títulos de cada serie. Los primeros siete números de *Sargento Kirk* y ocho de *Bull Rockett* se basan en argumentos de historietas ya aparecidas en *Misterix*, mientras que los últimos dos y uno, respectivamente, tienen texto inédito, creado expresamente para las colecciones.

Los números uno de cada colección se terminan de imprimir el 20/2/56. En *Sargento Kirk* las tapas de los dos primeros números corresponden a Jao Mottini, en tanto que del no. 3 al 6 se encarga Hugo Pratt y los nos. 7 a 9 no tienen mención de dibujante. En *Bull Rockett* también Jao Mottini es el dibujante de las tapas de los dos primeros números, Carlos Enrique Vogt realiza la de los nos. 3, 4 y 5, en tanto Hugo Pratt dibuja la de los nos. 6 y 7. En los números 8 y 9 no se menciona dibujante. La relación de títulos fue:

Serie *Sargento Kirk*:

1. «Muerte en el desierto»
2. «Hermano de sangre»
3. «Oro Tchatoga»
4. «Los espectros de Fort Vance»
5. «La balada de los tres hombres muertos»
6. «El "Recortado"»
7. «La ciudad de los muertos»
8. «"Sheriff", Sepulturero, Barman, etc.»
9. «El invulnerable»

Serie *Bull Rockett*:

1. «El tanque invencible»
2. «Fuego blanco»
3. «Peligro en la Antártida»
4. «Buenos Aires no contesta»
5. «Piloto de prueba»
6. «Hacia el infinito»
7. «El último combate»
8. «De otros mundos»
9. «Vuelve Moby Dick»

Teniendo en cuenta la buena venta de los libros, el distribuidor propone que la editorial publique una revista; así nacen, inicialmente dos: *Frontera* y *Hora Cero*, en abril y mayo 1957, respectivamente.

Un indio pampa, erguido en las ancas de su caballo y oteando el horizonte, es el emblema utilizado para la presentación de sus publicaciones: el diseño muy probablemente lo haya realizado el excelente ilustrador brasileño Jao Mottini. Los logotipos de *Frontera* y *Hora Cero* se dice que están a cargo de Pablo Pereyra, publicista y docente, Director de Arte en la editorial.

El año del lanzamiento de *Frontera* y *Hora Cero* tiene como principal acontecimiento otro lanzamiento: el que realiza la Unión Soviética colocando en órbita un objeto de 83 kilos, el *Sputnik I*, el día 4 de octubre; semanas después repiten la proeza, con un objeto mucho mayor: 507 kilos. En la Unión Soviética se agiganta la figura de Nikita Krushchev, en tanto en Gran Bretaña asume como primer ministro el conservador Macmillan. Mientras en Argelia se producen 200 bajas francesas por mes y 600 rebeldes argelinos mueren por semana y en Cuba el movimiento guerrillero de Castro trata de deponer a Batista, el doctor Albert Schweitzer hace un llamamiento a la paz del mundo. Los libros de Francoise Sagan son *best seller*, Albert Camus recibe el Nobel de Literatura y el Oscar del año es para «El puente sobre el río Kwai».

En Argentina el gobierno provisional

de Aramburu ha entrado en su segundo período. El llamado a elecciones para la reforma de la constitución es un acontecimiento en el campo político, donde la ruptura en el Partido Radical enfrenta a Balbín con Frondizi, quienes lideran la campaña electoral para colocar en el siguiente año un presidente constitucional. El gobierno militar acompaña el clima precomicial respetando las libertades públicas, excepto en la proscripción absoluta del peronismo. Se crea el Fondo Nacional de las Artes, mientras que la cinenovela o fotonovela es un *boom*: siete revistas se reparten un tiraje de 992 000 ejemplares. La literatura política gana la calle y *Tía Vicenta*, el 13 de agosto, irrumpe en los kioscos con su carga de humor.

Precisamente este emprendimiento personal de Juan Carlos Colombres –Landrú– tiene similitudes con el encarado por Oesterheld, y los dos revolucionan dos géneros muy afines: la historieta y el humor gráfico nacionales.

Frontera y *Hora Cero* son revistas de aparición mensual, de episodios completos, salvo excepciones; el formato es apaisado (13 x 19,5 cm) con 68 páginas impresas en negro, tapas en colores. Aparecen, respectivamente, en abril y mayo de 1957. Las primeras tapas tratan de recordar al *Misterix* de la década del cincuenta, al colocar un cuadro de historieta acompañando a una ilustración en colores; posteriormente la ilustración gana todo el espacio de la cubierta. En *Frontera* las primeras tapas son dibujadas por Roume, Pavone, Pratt, Solano López; posteriormente las realizan Moliterni, Schiaffino, J. Herliczka, Vogt. En *Hora Cero* Pratt y Solano López fueron los primeros ilustradores, luego Daniel Haupt, Vogt, Julio Schiaffino, Lucho Olivera.

Cuando aparecen las dos revistas la dirección de la editorial ya ha cambiado: 3 de Febrero 1058, Bs.As.; dos veces más se producen mudanzas: en marzo de 1958 a Bolívar 547, y, exactamente un año después a Cangallo 1593, ambas también en la ciudad de Buenos Aires.

Inicialmente figura como director Jorge Oesterheld; desde enero de 1962 el mismo HGO aparece como tal. Desde abril de 1961 el pie de imprenta ostenta el nombre de la Editorial Emilio Ramírez, cambiando en diciembre 1962 por Editorial Vea y Lea.

Frontera aparece hasta el no. 56, de noviembre 1961 (posteriormente, en igual tamaño, pero en formato vertical y bajo el título *Colección Frontera* aparecen –continuando la numeración– unos pocos números, con un episodio

western de origen extranjero en cada uno). *Hora Cero* llega hasta el no. 72, de mayo de 1963.

A partir del próximo punto nos referiremos a los personajes que aparecen en cada una de las revistas. Entre paréntesis figura el nombre del primer dibujante y del guionista, en caso de este no ser HGO en todos o algún episodio. Las series no guionadas por HGO merecerán una breve semblanza en la reseña de la revista donde se publica su primer episodio.

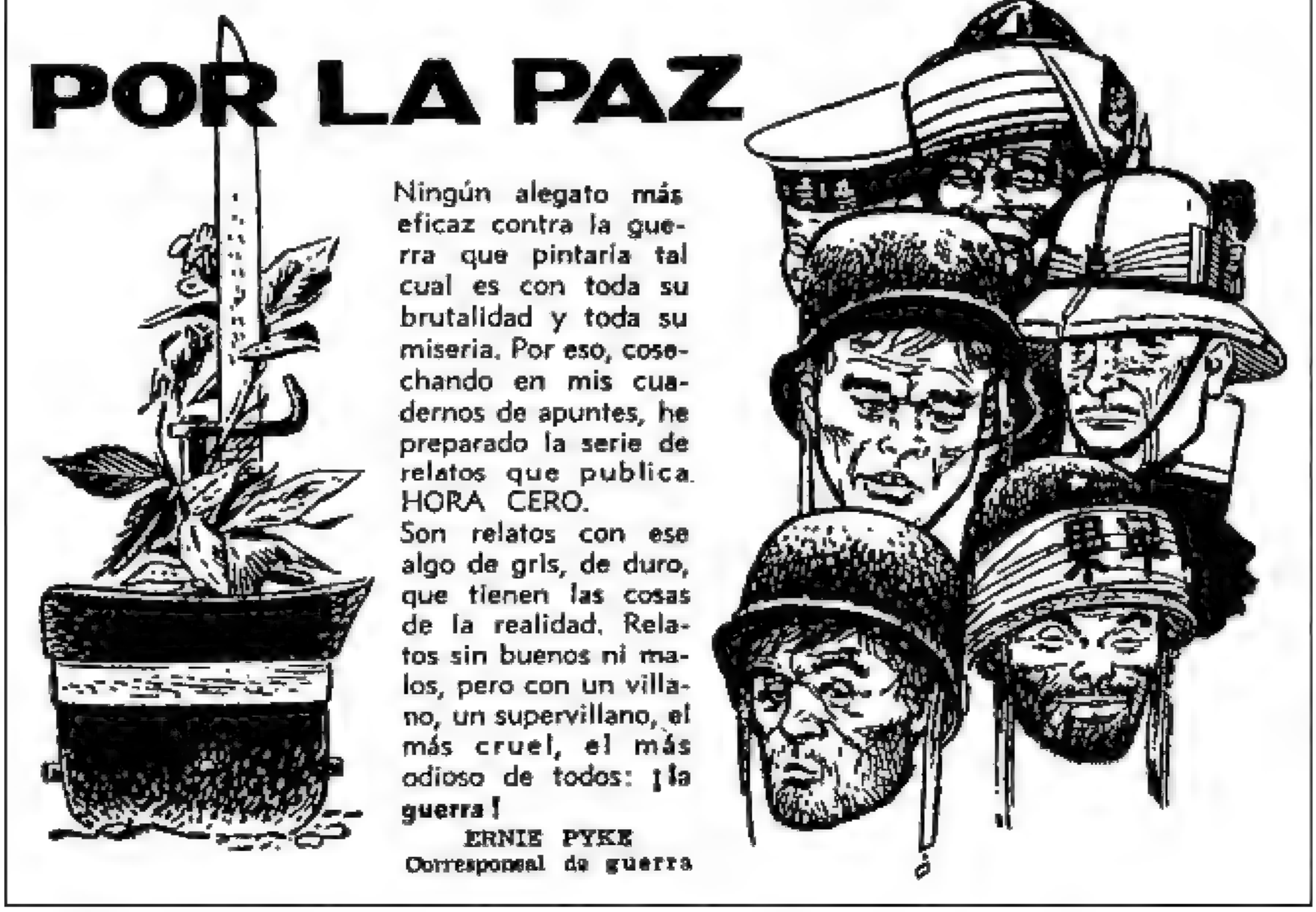
Los personajes encuentran al autor

Frontera

El elenco inicial lo componen «Tip Kenya» –aventuras de un guía de cazadores en África (dibujos de Carlos Roume)–; «Ticonderoga» –una saga ambientada en los escenarios de «El último mohicano» (Hugo Pratt)–; «Verdugo Ranch» –serie del *far-west* (Ivo Pavone)–; «Joe Zonda» –la historia de un joven aviador mendocino envuelto en cómicas situaciones (Francisco Solano López).

Sucesivamente ingresan en el sumario: «Del cuaderno rojo de Ernie Pike» (Solano López); «Leonero Brent» (J. Moliterni); «Rul de la Luna» (S. López) y «Jack Cleves» (Schiaffino). Provenientes de otras revistas de la casa llegan «Ernie Pike», «El gaucho Fatiga» y «Ernie Paik» (guión y dibujos de A. Horianski), «Sargento Kirk», «Bolo Peck»; «Cuentos de la ciudad grande» y «Patria vieja».

«Lucky Luke». En el quinto número se da a conocer en Argentina la posteriormente célebre historieta de René Goscinny y Maurice de Bevére («Mo-


POR LA PAZ
Ningún alegato más eficaz contra la guerra que pintaría tal cual es con toda su brutalidad y toda su miseria. Por eso, cosechando en mis cuadernos de apuntes, he preparado la serie de relatos que publica HORA CERO.
Son relatos con ese algo de gris, de duro, que tienen las cosas de la realidad. Relatos sin buenos ni malos, pero con un villano, un supervillano, el más cruel, el más odioso de todos: ¡la guerra!
ERNIE PYKE
Corresponsal de guerra

rris»), en episodios de su primera época. También es publicado en *Frontera Extra*.

«Abrojo». En los números 9 (12/57) y 10 (1/58) aparecen dos únicas entregas de este simpático gauchito, por Luis Destuet.

«Riachueio Fútbol Club». Escrita por Jorge Mora con dibujos de Horacio Porreca, esta historieta es presentada en el no. 30 de *Frontera*, septiembre de 1959, desarrollada en ocho planchas. Es la historia de un chico llegado de Mendoza a Buenos Aires, el que nunca había jugado al fútbol. Presionado a participar como arquero en un *picado* de barrio, un habilidoso jugador contrario le marca furibundo gol, que precipita enardecido enojo de algunos de sus compañeros. Trenzado en pelea a puñetazos, comprueba que quien le ha convertido el gol, un chico conocido por «El Flaco», se encuentra junto a él, ayudándolo en el combate. Finalizada la riña, ambos pibes emprenden el regreso hacia sus hogares, conversando sobre futuros planes en el equipo del Riachuelo Fútbol Club, con la certeza de haber iniciado una feliz amistad.

«Juju». En el no. 42 (9/60) Jorge Mora y Ernesto García Seijas comienzan esta breve serie de cuatro entregas en 29 páginas; Grasa y Fideo, dos hermanos deseosos de gastar bromas a costa de un chico apodado Jujuy, le hacen beber un extraño y desagradable líquido cuya fórmula han obtenido de un libro con costumbres de los pieles rojas, brebaje que sorpresivamente lo transforma en invisible. Seguido al estupor de ambos hermanos por el suceso extraordinario del que son testigos y protagonistas, comprueban también que Jujuy se vuelve nuevamente visible cada vez

que estornuda. Sobre la base a estos hechos se producen escenas jocosas, en particular por confusiones y equívocos en el ámbito escolar. Culmina en el no. 45, en diciembre 1960.

«Fabián». En el no. 54 de la revista, septiembre de 1961, y bajo este título, se da a conocer esta historieta realizada integralmente por Arancio. El episodio, seguro fragmento de una realización de mayor extensión, comienza cuando Fabián, su novia Laura y el padre de esta, Anselmo, logran llegar a la playa con una pequeña embarcación, escapando a una formidable tormenta. Explorando el lugar –sur de Brasil– se encuentra con una aldea arrasada. Ve una pisada enorme; vuelve presuroso a la playa. Anselmo cuenta que un ser gigantesco se llevó a su hija. Fabián va al rescate: la lucha con el enorme ser posibilita la huida de Laura. Luego el joven provoca un alud, que termina con el engendro.

El humorismo de Gorosito se hace presente en algunos números.

Hora Cero

El sumario inicial se integra con «Ernie Pike», el corresponsal de guerra (Hugo Pratt); «Lucky Piedras», viaje de una goleta desde las costas patagónicas al Yukón (Carlos Cruz); «Rolo», un maestro de escuela de un barrio de Buenos Aires en el espacio (Solano López).

Posteriormente se suceden: «Patria vieja» (Roume), «Hueso clavado» (Pavone), «Capitán Lázaro» (Cristóbal), «Amapola negra» (S.López), «Buster Pike» (Schiaffino), «Jeep Popski» (Haupt) y «Cuentos del Tipi» (Lobo). «Cuentos de la ciudad grande» y «Bolo Peck», iniciados en los *Extras*, también tuvieron su lugar.

«Trabuco y Trinquete». Entre los números 7 (11/57) y 10 (2/58) Luis Destuet reflota las andanzas de estos singulares piratas, ya aparecidos en *Salgari* y *Misterix*.

«A sangre y fuego». Con este título se conoce en el país el comienzo de la serie belga «Vieux Nick», con guión y dibujos de M. Remacle, que relata los esfuerzos del Viejo Nick, pirata que todos consideran debe jubilarse, por entrar a formar parte de la tripulación de feroces filibusteros.

Páginas de humor a cargo de Gorosito, Osvaldo Zmener y Tomé.

(CONTINUARÁ)

Ya impuestas en el gusto del lector *Frontera* y *Hora Cero*, Héctor Germán Oesterheld pone en la calle el 4 de setiembre de 1957 el primer número del *Suplemento Semanal de Hora Cero*. A diferencia de las otras publicaciones de la editorial, esta presenta series de episodios continuados. Revista de formato apaisado (19,5 x 26 cm), aparece los días miércoles, inicialmente con 16 páginas y tapas realzadas con un color.

Los dibujantes encargados de las tapas son inicialmente Pratt, Solano y Roume; luego Bertolini, Haupt, Schiaffino, Moliterni, Vogt, Repetto, Horvath.

Para dar imagen a sus personajes creados para esta revista, HGO cuenta con el concurso inicial de Francisco Solano López y Arturo del Castillo, quienes dibujan, respectivamente a «El Eternauta» y «Randall the Killer».

Posteriormente se agrega «Nahuel Barros», con dibujos de Roume. Bajo el título genérico de «Los impactos de *Hora Cero*» se publican –desde el no. 13 al 36– historietas unitarias completas; todas ellas –salvo una de Jorge Mora– son guionadas por HGO, con variados dibujantes: Solano López, Roume, Pavone, Estévez, Guibe, Schiaffino, Cristóbal, Moliterni, Bertolini. Fuera del título mencionado, se intercala en el no. 22 (29/1/58) «Lobo Conrad», con dibujos de Pratt.

Proveniente de la revista madre, desde el primer número aparece «Ernie Pike», con dibujos de Pratt; un episodio de este personaje, titulado «Lord Crack», termina siendo una nueva serie bajo ese nombre. Se presenta una policial dura –«Cayena» (Haupt)– y se incorpora un personaje muy querido de HGO: «El sargento Kirk» (Hugo Pratt).

«Sherlock Time», en su episodio más extenso, se hace presente en el *Suplemento*, al igual que «Patria vieja». Entre el 98 y el 111 se publican nuevamente unitarias completas, con textos de HGO para catorce de ellas, Jorge Mora realiza cuatro (uno de ellos «Fantasmas», con dibujos de Breccia) y una tiene la autoría –guión y dibujos– de Horianski. Otros dibujantes: Repetto, Arancio, Schiaffino, Vogt, Martínez, Roume, Estévez, Olivera, Sesarego y Lito Fernández.

«Cachas de oro» (Vogt) es la última serie de HGO en la revista, que se despide de sus lectores en el no. 116 (18/11/59).

«Pilotos de prueba». Esta historia se desarrolla en 31 páginas, entre los números 105 (2/9/59) y 114 (4/11/59), con guiones de Jorge Mora y dibujos de Daniel Haupt. Enmarcada en la intriga propia de las series de espionaje, tiene como base el sabotaje del prototipo de un avión. Rob Douglas, hermano de Sam, uno de los pilotos de prueba, inicia una investigación por su cuenta. Como la destrucción de los prototipos se produce luego de superar cierta velocidad, simulará pasar en exceso ese límite, pidiendo a un agente del FBI que observe las reacciones que en tierra tenga el técnico diseñador, de quien sospecha. La treta tiene éxito: le anuncia a Rob que el saboteador ha confesado y que tiene que arrojarse en paracaídas, puesto que el prototipo que pilota también está preparado para que estalle. Lo que no sabe Rob es que no es el diseñador el culpable del sabotaje; cuando toca tierra le anuncian que su hermano era el causante de la destrucción de los aviones y que ha confesado para evitar su muerte.

A. Ferreiro, F. García, H. Ostuni, L. Rosales, R. Van Rousselt

PALABRA DE OESTERHELD

«Ticonderoga»

En su no. 28 (10/57) la revista Dibujantes *publica un artículo de Oesterheld, acerca del origen de esta serie, que reproducimos a continuación.*

Imposible dar una fecha exacta para el nacimiento de «Ticonderoga». Porque, si bien es cierto que el propósito de hacer una historieta cuya acción transcurriera «en el mil setecientos», en la época de «El último mohicano», se concretó a principios de este año, cuando la Editorial Frontera decidió publicar un material de ese tipo, ni Hugo Pratt, el dibujante, ni yo, el autor, podríamos decir con certeza cuándo nos nació el anhelo de llevar a la historieta al mundo maravilloso de los bosques y los lagos, los pieles rojas y los pioneros, la frontera siempre en llamas entre colonos ingleses y franceses.

Hugo Pratt deseó siempre la historieta del *mil setecientos*. Ya en nuestras primeras charlas, cuando empezábamos a dar vida al «Sargento Kirk», él me habló de su vieja aspiración, cuyas raíces le venían desde la misma infancia: con celo que habla-

ba de una vocación definida, ya entonces se preocupaba, sin saber cuándo la utilizaría, de reunir una rara documentación sobre la época; rara no tanto por la copiosa como porque acumulaba datos curiosos, muy difíciles de hallar: historias de fuertes casi olvidados, de lugares, biografías de renegados, de criminales, de cazadores, de jefes indios. Personajes cuyas figuras surgían recias del trasfondo mismo de la historia, a pesar del prejuicio adverso con que los mismos biógrafos los habían tratado; porque la documentación que Hugo Pratt reunía no era documentación fría, era documentación apasionada, que trataba de precisar los perfiles humanos, reales, de carne, de aquellas figuras como Simón Girty, el mismo Benedict Arnold, Lou Wetzel y tantos otros nombres sombríos de la historia norteamericana.

Esta pasión de Hugo Pratt por el mundo del *mil setecientos* coincidía plenamente con lo que habían dejado en mí las viejas lecturas de Fenimore Cooper y Karl May: sabiendo por experiencia que escribir una aventura es en cierto modo vivirla, desde mis primeros tiempos de guionista fue para mi una aspiración, algo así como hacer un viaje a un lugar muy soñado, escribir una aventura que transcurriera en el glorioso ambiente de «El último mohicano».

¿Por qué, preguntará el lector, si los dos estaban de acuerdo, esperaron tanto para hacer la historieta *del mil setecientos?*

La respuesta es simple: porque los dos queríamos tanto el tema que nuestro deseo era hacer la historieta sólo cuando la pudiéramos concretar tal como nosotros la sentíamos, sin trabas ni deformaciones impuestas por criterios ajenos.

La oportunidad de hacerla con la más completa libertad, absolutamente a nuestras anchas, recién se nos presentó ahora, en las páginas de *Frontera*: «Ticonderoga» es la historieta que Hugo Pratt y yo siempre quisimos hacer.

Escribirla no es para mí un trabajo: Ticonderoga, Caleb Lee, Craig, Numokh y tantos otros personajes que irán apareciendo estaban ya en mí, creo, desde siempre, como estaban también los bosques y los lagos; dibujarla tampoco es un esfuerzo para Hugo Pratt: basta ver cómo se recrea en el vuelo de una codorniz espantada por un indio que hace fuego, o cómo se demora en los reflejos de una canoa sobre el agua calma de un lago, para darse cuenta hasta qué punto «Ticonderoga» es también para él la concreción de un viejo anhelo.

Creo haber explicado ahora las palabras del comienzo: imposible decir cuándo nació «Ticonderoga». Ni tampoco cómo nació: ¿quién puede decir cómo nace una quimera en la mente de un chico, o un sueño de aventuras en la mente de un muchacho?

No vaya a creerse de todo esto que he querido eludir con generalidades la pregunta concreta del principio: si me he demorado en explicar hasta qué punto es imposible precisar el cuándo y el cómo del nacimiento de «Ticonderoga», ha sido para ilustrar con un ejemplo claro la enseñanza que realmente importa a los lectores: para que un personaje cobre vida verdadera, tanto el dibujante como el autor deben sentirlo.

a propósito de «EL ETERNAUTA»

Nunca se sabe a ciencia cierta dónde comienza un mito por más investigaciones sesudas que se encaren al respecto. Ni tampoco cuál es el disparador del hecho. Sí podemos darnos cuenta que en determinado momento ya está instaurado y avanza hacia su cristalización definitiva.

Tengo la sensación (y hago hincapié en la palabra *sensación*), que con «El Eternauta» el fenómeno de su entronización ocurrió en algún momento de la década del setenta, lejos ya del éxito que representó durante su publicación. Esta sensación me lleva a imaginarlo como una marea creciente y subterránea que se agrandó con el reconocimiento internacional, primero a través de Alberto Breccia y luego con el conocimiento de la versión original de Francisco Solano López.

Recapitulemos en el tiempo y vayamos a otro ícono de las ediciones argentinas: *Más Allá*. En su número 27 (agosto de 1955), Ignacio Covarrubias, escritor y periodista afamado en ese tiempo, se despacha con un relato que provocó gran polémica: «Saturnino Fernández, héroe». Allí, el tal Saturnino, alcohólico consumado, observa una especie de nevada que cae y paraliza a los transeúntes de Avenida de Mayo. Con otro borrachín recorren la ciudad y los únicos seres vivos que encuentran son beodos como ellos. Ya se han producido los consabidos accidentes entre vehículos y peatones, terminando con la parálisis total de la ciudad. No llegan noticias del resto del mundo. Sacan la conclusión de que están vivos por el alcohol y que todo es obra de una invasión extraterrestre.

Resumiendo, ya que no tiene objeto agregar más, Saturnino organiza un batallón de borrachos y despiertan a puro trago a todos los *muertos* que encuentran, ocupándose de hacer desaparecer la nevada. Así, conquistan un territorio tras otro hasta liberar el mundo, organizando un gobierno único que en más vivirá etílicamente para hacer frente a futuras invasiones.

No existen, que yo sepa, constancias concretas de toma de ideas, pero sería ingenuo suponer que HGO como creador *fantasma* y *curador* constante de *Más Allá*, ignorase este cuento.

Lo que Covarrubias imagina casi como una parodia grotesca e hilarante, Oesterheld, a través de su febril imaginación de narrador, lo transforma en una tragedia épica existencial en los primeros capítulos de su obra cumbre.

En cuanto a Solano López, realiza en ese tiempo un *tour de force* impresionante, superándose semana a semana con la sorpresa gráfica de una evolución constante; hablaría de un antes y un después en su carrera.

Ideológicamente, a pesar del final apresurado, la versión con Alberto Breccia en *Gente* es muy superior a la primera, con el plus de la evolución artística del Viejo, en uno de sus momentos clave.

Un caso similar se produce con «Guerra de los Antartes», ya que la versión del diario *Noticias* está por arriba de la que ofreció la revista *2001*.

Cuando «El Eternauta» vio la luz, HGO estaba viviendo el optimismo desarrollista del gobierno del doctor Frondizi y su pequeña empresa se había iniciado con paso seguro. Durante su transcurso en *Gente* ha entrado en la desilusión y el pesimismo. Ha ido acercándose al peronismo y cuando el trabajo en *Noticias*, ya lo ubica en Montoneros. En «El Eternauta II» que aparece en *Skorpio* ya no tiene dudas de a qué enemigo apuntar. Aunque la historia se alarga, el discurso es coherente al señalar en todo momento el destino que espera y está seguro en su voluntarismo, que al final hay una débil luz aunque el camino es muy largo y lleno de piedras.

La tercera historia, pergeñada en Italia, sólo merece un piadoso manto de olvido. Ya no estaba físicamente.

R.V.R.

Dos que no fueron

Corría el año 1972 (o 1973) cuando Lito Fernández recibió en su casa a una visita inesperada. Era Héctor Oesterheld (a quien Lito nunca le había dado su dirección) y venía a proponerle un nuevo proyecto de «El Eternauta». «La idea era publicar una página o media en la edición dominical del diario *El Día*, de La Plata, recuerda Lito. La historia contaba cómo, tras la derrota en Buenos Aires, los invasores continuaban su avanzada en La Plata, con la idea de montar una cabecera de playa para el contraataque final. Oesterheld y Fernández realizaron un intenso acopio de documentación acerca de la ciudad de las diagonales e incluso la sobrevolaron en un avión del diario para tomar fotos aéreas. Sin embargo, luego de varias marchas, contramarchas y discusiones por las entregas, el proyecto se diluyó y, cuando la década del setenta se volvió negra, las pocas páginas que existían fueron destruidas, privándonos de la que pudo haber sido una gran saga en la historia de Juan Salvo.

Durante una mudanza realizada a principios de la década del noventa, la gente de Ediciones Récord encontró, entre muchos papeles viejos, un guión inédito de Héctor Oesterheld, escrito a mediados de la del setenta: «El Eternauta, Tercera Parte». Alejandro Scutti le propuso a Pez (dibujante de muy buen desempeño en las revistas *Fierro* y *El Tajo*) hacerse cargo de la faz gráfica de la obra, que Récord editaría en entregas mensuales y en formato de *comic book*. La historia presentaba a un Juan Salvo despótico y cruel, rey de una Buenos Aires apocalíptica del futuro, quien poco a poco y en forma onírica va recuperando su memoria y su identidad.

Pez trabajó en equipo con Alfredo Flores y Andrés Páez y presentó el primer episodio a modo de muestra. Sin embargo, y por motivos que no quedan muy claros pero pueden estar relacionados al juicio entre los Scutti y los herederos de Oesterheld, la serie no se continuó. El trabajo de Páez despertó opiniones encontradas entre los dibujantes de la editorial a quienes Scutti les mostró el material y la cosa quedó ahí. Páez nunca cobró por su trabajo, pero aclara: «Nadie me prometió guita, porque se me aclaró de entrada que eran muestras. Además yo dibujaría gratis cualquier cosa del viejo. Haber podido tocar ese guión, escrito a máquina en papeles amarillentos, fue más que suficiente».

HOMENAJES

Texto hecho a mano con un lápiz sin punta

por José Muñoz *

Dibujo el recuerdo de don Héctor: cara de media luna (tipo Totó), belfo breve, nariz prensil, jopito entrecano, sonrisa fugitiva. La camisa, de mangas cortas y buena tela, dejaba escapar unos brazos enormes y tostados cubiertos de heridas en cicatrización, huellas de sus travesías en canoa por las intrincadas isletas del Tigre. Entre él y yo, que lo visitaba por primera vez en su casa de Béccar, un mar tranquilo de libros abiertos cubría toda la habitación. Las paredes eran bibliotecas y el susurro de las páginas al pasar, hojeadas por el viento caliente de aquel tardío verano porteño, hacía las veces de base rítmica para los solos de los pajaritos.

¡Madre mía, que puro placer historietístico sentí al contemplarlo! Qué libros habré pisado, me pregunto, empujando un cuerpo que no dominaba (el mío) hasta el continente de su mesa de trabajo desde donde, cada tanto, se desplomaban hacia el mar de papel sueltos volúmenes desmelenados...

El sol de aquella *Argentina felix* todo lo comprendía, todo lo dibujaba, todo lo pintaba. Pintaba bien el encuentro: Héctor me había propuesto un guión enteramente mudo y yo llegaba a hacerle ver las primeras páginas; risas de mujeres subían por las escaleras y se mezclaban con su silencio, atento en la contemplación. Yo, tar...ta...mudo.

Otras varias veces lo había visto en la Editorial Frontera, pero fue ese día, en su alta cueva iluminada cuando yo, joven artesano artistoide a la deriva, me sentí incorporado a algo que me deslumbraba.

¿Qué proponía Héctor?: humanismo, amistad de la buena y la casi perenne convicción de que no es obligatorio, para vivir, ser un hijo de puta, un asesino, un imbécil moral, un exhibicionista de la ignorancia y las demás lacras que oscurecen nuestro tiempo en el mundo.

Y sus significantes, sus excusas narrativas, eran de primerísima calidad; cheéé!... como diría un argentino enfático. Entretanto, fuera de nuestro deleznable delirio subcultural, la Historia con mayúscula procedía, como siempre, a masacrar a sus personajes. Quién sabe si fuimos, sí somos personajes... sospecho que la palabra *extras*, o quizás *figurantes*, nos describe mejor. Figurante: ésta me gusta, nos calza bien, en los múltiples sentidos que la navegan. Y ahí está, me figuro a Héctor en el recuerdo, levanto vuelo, aleteo suavemente hasta su ventana.

* Dibujante argentino, residente en Francia. Del catálogo de la exposición «El simple arte de narrar. Héctor G.Oesterheld – Alberto Breccia», 17 al 26 de julio 1998, Gijón, España.

HOMENAJES

Oesterheld, el aventurador

por Juan Sasturain *

En los sueños comienzan las responsabilidades (Yeats)

Héctor Oesterheld fue un notable contador de aventuras y, por sobre todas las cosas, un hombre bueno y sensible. En ese orden o en otro: un hombre bueno que manifestaba su sensibilidad contando aventuras, si se quiere. Un hombre sensible que contaba aventuras que no necesariamente «terminaban bien», pero que dejaban en claro que había razones suficientes para sentirse cerca de sus personajes buenos. Es decir: sus buenos no necesariamente ganaban. Otra manera más precisa de decirlo: Oesterheld era un hombre ético que además escribía. La vida no era para él una cuenta de resultados o una carrera por llegar antes o ser el mejor. No buscó ni la riqueza ni el poder. Quiso ser coherente, escribir y vivir de acuerdo y sin contradicción con lo que creía. Eso es muy valioso y cuesta caro. Y se gana respeto y admiración y memoria como esta; pero se paga como en su caso, con la muerte violenta. Este hombre digno, bueno y coherente, que fue el mejor escritor de aventuras que dio este país, además de un ejemplo para mucho de nosotros, murió asesinado como un perro.

* Periodista, escritor, guionista argentino

Aventurarse

Cuando Oesterheld escribía –desde los primero cuentitos infantiles en *La Prensa* o la colección *Bolsillitos* a sus historietas militantes puras de los últimos meses de la clandestinidad– no imaginaba ni inventaba ni conjeturaba; Oesterheld aventuraba. Toda su vida fueron formas de aventurar. Aventurar es imaginar, suponer, proponer con riesgo: poner la convicción y el cuerpo detrás de la imaginación, de la invención. Es decir, hacerse cargo de lo que se crea (y se cree). Oesterheld fue un aventurador. Uno que concibió la vida como una aventura y la vivió hasta las últimas consecuencias.

Vale la pena recordar que para Oesterheld y sus lectores deslumbrados y en muchos casos consecuentes –los que teníamos doce años, por ejemplo, cuando vimos a Juan Salvo golpearse el pecho como Tarzán bajo la nevada en la puerta de su casa– la aventura no es el pelotudeo –irresponsable o no– de vivir peligrosa o gratuitamente fuera de reglas o de fronteras conocidas, metiéndose en líos o cambios de trenes, de minas, de camas o de causas, sino otra cosa un poco más sutil: tener una aventura es encontrarse en una coyuntura en que está comprometido el sentido último de la vida personal y reconocerlo. Es decir: no es algo que simplemente le pase

a alguien, sino que es algo que alguien elige que le pase.

El disparador es lo que se llama una situación límite, en la que el hombre puesto a decidir opta o puede optar entre la verdad, el sentido, o la burocrática alternativa de quedarse en el molde. Y ese es el héroe de Oesterheld. El héroe no existe antes de que las cosas sucedan, no tiene un físico ni una aptitud ni una cualidad particular: es un hombre común al que las circunstancias ponen a prueba y, en su reacción, se revela para los demás y sobre todo para sí mismo como un héroe. Es el que está a la altura del desafío –miedo incluido, derrota incluida– y sigue ahí, se hace cargo de lo que cree, de lo que sueña, de sus convicciones y –sobre todo y como disparador– de sus sentimientos.

En Oesterheld el punto de partida es siempre la cotidianeidad: la vida común, el hombre común o el muchacho común, los afectos, la casa, el trabajo, el oficio, el barrio, la familia, los amigos, la diversión; también la rutina. De ahí sale el tipo, salgo yo, sale él. Y le pasa algo, se encuentra con algo o con alguien y todo se le revela, se le da vuelta la vida, que se convierte en otra cosa. El doctor Forbes, Cirilo Zonda, Caleb Leeb, Rolo Montes, Bob Gordon, el jubilado Luna, Ezra Winston, Juan Salvo y sus compañeros de truco antes, y el guionista que escribe en la noche, después... el mismo Ernie Pike. Todos, al asumir la realidad nueva se transforman. En eso consiste la aventura. A veces se encuentran con una circunstancia extrema –la guerra, la invasión– con un hombre excepcional (moralmente ejemplar, de una pieza) como Kirk, Rockett o Ticonderoga; o simplemente con alguien poseedor de una sabiduría especial, fruto de experiencias más allá de lo humano convencional como Sherlock Time, Mort Cinder o El Eternauta de la Segunda Parte. Ese contacto es el hecho clave.

La parábola de Oesterheld –de persona a personaje y de nuevo a persona, indisolublemente ligados– está mostrada de un modo ejemplar en la evolución del guionista receptor de la historia en «El Eternauta» original (y en sus avatares posteriores). Porque si bien Juan Salvo, que pasa de simple padre de familia a combatiente heroico contra la invasión, es el típico héroe oesterheldiano surgido de las circunstancias, no cabe duda que en este caso, el receptor del relato –como le sucedía a Ernie Pike– también se modifica. El guionista narrador deberá contar lo que le contaron como única manera de tratar de evitarlo... Lo notable es que en «El Eternauta II», Germán ya no es el guionista receptor sino el coprotagonista, «se metió en la historieta» y ya no lo viene a buscar para que cuente sino que lo vienen a buscar para que pelee... Paradójicamente, penosa o maravillosamente, en el último episodio de «El Eternauta» –que se realizó sin la participación de Oesterheld, ya desaparecido por la dictadura– aparece y *actúa* Germán, devenido en personaje independiente, aunque ya el autor que figuraba en la tapa no esté más... El aventurador había pasado de la historia cotidiana a la historieta y de esta a la historia a secas.

Unos cuentan para vivir y él lo hizo –y también– durante muchos años; otros, viven sólo para contarlo o cuentan después lo que no supieron vivir. Alguien tiene que vivir para contar lo que otros hicieron. En su caso, ejemplar, murió para que contemos cómo vivió hasta sus últimas consecuencias lo que contaba.

HOMENAJES

Héctor G. Oesterheld

por Francisco Solano López

Privilegio y castigo haberlo conocido, y gozado de la oportunidad, mis colegas y yo, de vernos de pronto inundados por el torrente de su asombroso talento narrativo. Como al descuido, conseguía de nosotros que diéramos lo mejor de cada uno, para acompañar con nuestros dibujos el seductor encanto de sus historias. Podía revivir con sencillez de recursos y una calidez cautivante el clima de las aventuras de los grandes del género del siglo anterior, el del suyo propio y el de lo porvenir. Un talento múltiple e inagotable.

Cualquier tema que abordase, desde las primeras líneas quedaba envuelto en la espesa expectativa de lo inesperado; cualquier cosa podía ocurrir, la aventura estaba allí y nos atrapaba sin remedio. Y hubiera continuado así, sin duda, si no hubiese en un momento decidido entrar él mismo en los avatares y tenebrosos peligros de esa, su propia, trágica y mortal aventura. ¿ Por qué lo hizo?

Hay mil explicaciones, todas tremendas, impresionantes, conmovedoras y plausibles. Si no nos sintiéramos abrumados y eternamente desconsolados por la pérdida criminal de su vida y la de sus cuatro hijas, podríamos hasta atrevernos a imaginar un alucinado y deliberado propósito en su trágico fin. Ofrenda de mártir. Cristo. Para que el hombre se horrorice de sí mismo. Para que aprenda.

¿Vano intento? El hombre tiene millones de rostros y corazones, desde los más puros hasta los más execrables. En todo caso, la loca elección de este hombre maduro, enormemente talentoso, blanco en canas, con un corazón adolescente que quiere vivir y morir sus ideales, nos sigue y seguirá impresionando, conmoviendo y torturando como una llaga.

HOMENAJES

Lo han dejado fuera por haber escrito en historieta la más bella historia del Che Guevara que ha sido jamás escrita

por Alberto Ongaro *

Conocí a Héctor Oesterheld en los inicios de la década del cincuenta, cuando trabajábamos los dos para la Editorial Abril de Buenos Aires. Yo vivía en Acassuso, él en Beccar, dos barrios no lejanos uno de otro, lo que me permitía frecuentarnos fuera del trabajo. La biblioteca de su casa era una de las más grandes que yo jamás hubiese visto: comprendía todos los libros que pueden figurar sobre estantes, de un hombre de vasta cultura, de intereses múltiples, de empeño profundo. Podía ser la biblioteca de un profesor universitario, de un filósofo, de un político, de un estudioso de literaturas comparadas, de un escritor refinado. Pero Héctor Oesterheld, al menos oficialmente, no era nada de todo esto. Era un guionista de historias para historietas, un guionista de historietas, como se lo llama en lengua castellana, más respetuosa que la italiana en sus formulaciones, uno de esos extraños individuos que en vez de ser abogados, ingenieros, o maestros, viven escribiendo aventuras destinadas a los muchachos. Y tienen aún el aire de divertirse y pasarla bien.

Qué cosa habrá empujado a un hombre como él, que hubiera podido hacer cualquier otra cosa, a escoger aquel oficio es difícil saberlo, y no recuerdo habérselo preguntado. Pero creo que aún Oesterheld, como muchos otros, había terminado por encontrarlo bello y trascendente, después de haberlo experimentado para diversión de los muchachos. Sé, de cualquier modo, que lo amaba y que estaba decidido a ennoblecerlo lo más posible. No lo consideraba un trabajo provisorio, un período de aprendizaje antes de pasar, qué se yo, al cine, al cuento o a la novela. No podía ser otra cosa que un guionista, y estaba orgulloso de lo que hacía. Ya antes escribía historias muy hermosas: quien leía algún episodio de «Bull Rockett», «Sargento Kirk», «Ernie Pike» no tenía la sensación de leer una historieta, sino algo superior, tal la articulación que sabía dar a sus tramas y la grandeza de los personajes que

* Escritor y guionista de historietas; en nuestro país tuvo a su cargo por muchos años, además de otros trabajos, el guión de Misterix. En oportunidad de presentar en Italia para su colección *Yellow Kid* la versión original de «El Eternauta» en 1977, la Editorial Comic Art hacía referencia en los prólogos a la obra –uno de ellos este de Alberto Ongaro– a la condición de desaparecido en Argentina de HGO, siendo una de las primeras manifestaciones notorias por las que se comienza a conocer –para el público en general– el desgraciado hecho.

"ANTES DE SALIR DE CASA ROCIO EL MUNDO Y LES TIRE UNA DESCARGA SOBRE LOS PROBLEMAS CONFRONTADOS."
EL PROBLEMA PEOR ES LA COMIDA, NO PORQUE FALTE SINO PORQUE NO SE RESPETAN LAS RACIONES. PARECE MENTIRA, TAMAÑOS BOLUDOS.
VOS, BRAULIO TE MANDASTE VOS SOLO UNA LATA Y ENCIMA TRATASTE DE NEGARLO.
Y VOS NO TE RIAS, URBANO, YO SE QUIEN SE COMIO EL CHARQUE QUE FALTA.
HAY OTROS QUE PARA LO UNICO QUE SE MUEVEN ES CUANDO SE TRATA DE COMIDA, PARA OTRAS TAREAS ESTAN SIEMPRE OCUPADOS.- ¡ESTOY HABLANDO DE VOS, ANICETO, NO MIRES PARA OTRO LADO! Y AHORA SIGAMOS, O PERDEREMOS LA MAÑANA

creaba. Lo leían niños, adolescentes y adultos y ninguno podía dejar de pensar «esta historia ha sido hecha para mí».

Se entendía que un día u otro tendría el éxito de crear un capolavoro. Y aquí está el capolavoro: «El Eternauta», un largo, feroz, desesperado y heroico relato de ciencia ficción cuya lectura, una vez comenzada, no se puede interrumpir. Es el relato de una invasión extraterrestre en Argentina que se puede leer como pura aventura, como alegoría metafísica o aún política. Es un relato extraordinario en que el héroe es un hombre común, cualquiera, el hombre que tiene una pequeña casa, una pequeña familia y que va al trabajo todos los días, y el antihéroe, el enemigo, una especie de malvado esplendor que vive en la profundidad del universo. ¿Cuándo la historieta será absorbida del todo dentro de la cultura oficial sin la actual mediación intelectual y se comenzará de verdad a considerarla sin sorpresa *snob* como un lenguaje autónomo que no debe responder a otras más que a sus propias leyes? ¿Cuándo será dado el crédito que, por ejemplo, se da al cine y no se juzgará más el medio en sí, pero sí sus resultados, distinguiendo lo bueno de lo malo? Cuando eso pase «El Eternauta» figurará como un clásico, un punto de referencia, un documento de la angustia de los tiempos que vivimos.

P.D.: Me doy cuenta que de Héctor Oesterheld he hablado siempre en pasado. Por fuerza, porque quien lo recuerda debe hablar en pasado. Oesterheld, de hecho, está desaparecido, prisionero o muerto, de igual modo que parte de su familia, en las recientes vicisitudes argentinas.

He estado recientemente en Argentina y he pedido información sobre su persona. Me ha sido dicho: «Lo han dejado fuera porque había escrito en historieta la más bella historia del Che Guevara que ha sido jamás escrita».

A.O., 1977

(Traducción: R.V.R.)

HOMENAJES

Lido di Veneria 25-01-02

Estimado Luis,
Recibì hoy 25 de Enero tu carta del 27-12-01. El correo sigue comos iempre muy rapido. Pensando que mi respuesta puede emplear el mismo tiempo, me puse en seguida a dibujar el personaje del "Verdugo Ranch". Tuve que hacer un esfuerzo de memoria y tambien de buena voluntad porque son mas de 10 anos que he dejado de dibujar....sin embargo lo hice con mucho gusto porquè la historia de Hector, de Elsita y de las chicas me ha dejado una tristeza y una herida en el corazon que no se posrà cancelar. Asì que disculpame si la pagina es poco profesional (y tambien mi castellano), encontrè un viejo pincelito y una botellita de tinta..... Tu carta me hizo revivir un momento magico de mi vida en la Argentina que nunca podrè olvidar asì como el grupo que se habia formado alrededor de "Hora Zero" y Frontera".....

AUTORES

H.G. Oesterheld: maestro de los sueños
3
Hora Cero en la Frontera

Andrés Ferreiro, Fernando García, Hernán Ostuni, Luis Rosales, Rodríguez Van Rousselt
Investigadores, Bañadera del Cómic, Buenos Aires, Argentina

Resumen
Culmina la aventura editorial de HGO con la aparición de los números extraordinarios y nuevos personajes, entre los que sobresale Sherlock Time, con dibujos de Breccia. A principios de 1960, aproximadamente, comienza la baja en la calidad de los contenidos, con la ida de los principales dibujantes.

Abstract
The editorial adventure of HGO culminates, with the appearance of the extraordinary issues and new characters, among those Sherlock Time, with drawings of Breccia, stands out. At the beginning of 1960, approximately, the drop begins in the quality of the contents, with the going away of the main artists.

¡Extra!, ¡Extra!

En la época en que irrumpe la Editorial Frontera en el negocio de las historietas, las revistas, en su gran mayoría, son de series continuadas, semana a semana. Periódicamente –hacia fin de año, en forma semestral, trimestral– la revista tiene su número especial –llámese *libro de oro*, *suplemento*, *anuario*, *álbum*– donde los mismos personajes que dejan en suspenso al lector en los números semanales, se presentan en episodios realizados ex profeso, por lo general más breves y que culminan en la misma edición, de mayor cantidad de páginas que la habitual. La aparición de estas ediciones extraordinarias son muy esperadas, y luego que Frontera –con la salvedad del *Suplemento Semanal de Hora Cero*– impone su fórmula de *completas* para la edición común, todas las semanales terminan apareciendo así, a lo largo de la década del sesenta.

La buena marcha de las revistas ya establecidas decide a Frontera a editar sus números especiales, pero a diferencia de lo hecho hasta el momento, la aparición termina siendo mensual e iguala la frecuencia de los números corrientes.

Hora Cero Extra! y *Frontera Extra* son los títulos elegidos para lanzar estas nuevas publicaciones: la primera en abril de 1958, la segunda en julio del mismo año, con aparición bimestral al comienzo. Al igual que sus hermanas menores tienen 68 páginas en blanco y

negro, pero su formato es vertical y del doble de aquellas: 26 × 19,50 cm. Las tapas son en colores y única ilustración.

Hora Cero Extra! es sin duda más exitosa, Desde el no. 7 –marzo 1959– se transforma en mensual y un año después –no. 20, 7/4/60– en quincenal. En agosto de 1962 (no. 68) retorna a la frecuencia anterior. El último número aparecido es el 77, de mayo 1963.

Las tapas son dibujadas por Hugo Pratt, Roume, L. Sesarego, D. Haupt, C. E. Vogt, Cirilo Muñoz, Schiaffino, Regalado, Del Bó, José Muñoz, Lucho Olivera.

Frontera Extra, también bimestral al comienzo, pasa a la frecuencia mensual en su número 6, abril 1959. Su último número fue el 41, en abril 1962. Aquí las tapas son de Pratt, Moliterni, Roume, Vogt, Arancio.

Hora Cero Extra!

El contenido del primer número de *Hora Cero Extra!* es el siguiente: dos episodios de «Ernie Pike», uno dibujado por Pratt, el otro por Solano López, quien también tiene a su cargo «Spitfire» y «El Eternauta», en el único episodio paralelo a la historia principal. Se completa el sumario con cinco unitarias, todas de HGO, con dibujos de Bertolini, Cristóbal, Haupt, Estévez y Pratt. De estas entregas la única original para la revista es «Spitfire».

Con el correr de los números van apareciendo nuevos personajes creados para esta revista: «Sherlock Time» (Breccia), «Doctor Morgue» (Breccia), «Doc Carson» (Vogt), «Bolo Peck» (Schiaffino), «Pat Dune» (Durañona), «Mortimer» (Rubén Sosa), «Sea Ud. detective» (J.Mora y HGO-Durañona), «Stan y Albert» (Yabar), «Paul Neutrón» (Schiaffino), «*Nikky* Andrada» (Di Benedetto).

Otras series ya conocidas en las revistas predecesoras y que tienen pre-

sencia aquí son: «Randall», «Patria vieja», «Rolo», «Nahuel Barros», «Cayena», «Amapola negra», «Buster Pike» y «Cuentos de la ciudad grande».

«El gaucho Fatiga»

En el segundo número (6/58) se presenta esta creación de A. Horianski (Crike), en guión y dibujo, con cómicas situaciones en un poblado rural en el que se altera la habitual tranquilidad toda vez que se anuncia el retorno de un gaucho matrero: el Fatiga. Mencho y Cleto, dos vagos, suelen aprovecharse del miedo de los pobladores y le dan trabajo al comisario Rudecindo Corrales, representante de la *autoridá*.

Salvo el episodio de presentación el resto se da a conocer en *Frontera* y *Frontera Extra*, con un total de 15 episodios con 108 páginas.

«Pedro Pereyra, taxista»

Las calles de un Buenos Aires de hace más de cuarenta años, justamente de 1960, son las que este veterano taxista y su vetusto automóvil recorren diariamente. Pedro Pereyra ha bautizado a su medio de vida como «Malacara», taxímetro al que, a pesar de que a veces lo deje mal parado por los años de trajín, él sabe brindarle un trato de amigo fraternal. Una madrugada el director de *Hora Cero* lo cruza en su camino buscando transporte para un largo viaje hasta Don Torcuato. A pedido del pasajero, Pedro le relata una experiencia en su profesión, que se inicia cuando una chica rubia, desesperadamente, toma su taxi llevando consigo un paquete. Ante el extraño proceder, cuadras adelante el taximetrero comprueba que la joven está muerta y que el pequeño paquete es nada menos que una bomba. Baja entonces del vehículo, ya en estado de pánico, deja el artefacto en el paredón de un cuartel del ejército, algo que lo llena de espanto y que lo induce a escapar en medio de una lluvia de balas.

El explosivo estalla sin causar víctimas mientras que él es detenido por la policía. Para su tranquilidad se le informa que sus movimientos han sido observados desde que la rubia subió al coche y que se trataba de una terrorista, herida en un tiroteo reciente. Considerando que los relatos del taximetrero pueden resultar de interés para los lectores de *Hora Cero*, el argumentista va a invitarlo a que se los proporcione. Se inicia así una serie de historias donde Pedro Pereyra –rostro de Pablo Pereyra, el notable ilustrador de tapas en la *Colección Robin Hood*– será protagonista en los casos que proveerán sus ocasionales clientes.

A partir del no. 25 (23/6/60) de *Hora Cero Extra!* se publica esta historieta guionada por Jorge Mora, con dibujos de Leopoldo Durañona, muy influenciado en su estilo por el de Alberto Breccia. Los seis episodios con 41 páginas concluyen en el no. 31 (13/10/60).

Bielich, Romanos, Jorge Bayón, Tomé y Osvaldo Zmener son las firmas de los humoristas encargados –en distintas etapas de la revista– de hacer un intervalo entre las páginas de historietas.

Frontera Extra

Sumario del primer número: «Sargento Kirk» (Pratt), «Del cuaderno rojo de Ernie Pike» (Solano López), «Lucky Luke» (Morris guión y dibujo), «Tipp Kenya» (Roume), «Leonero Brent» (Jorwe Mora-Moliterni), «Ticonderoga» (Pratt) y tres unitarias ce HGO (Schiaffino, Roume y Moliterni). Ninguna de estas series es original de la revista.

Más adelante sí se incorporan personajes que HGO crea para estos *Extras*: «Tom de la pradera» (García Seijas), «Lucky Yank» (Vogt), «Cuentos de la ciudad grande» (Lobo), «Rayo verde» (Di Benedetto), «Santos Bravo» (J.Mora y HGO-Arancio).

De las revistas hermanas llegan «El gaucho Fatiga», «Lord Crack», «Joe

Zonda», «Patria vieja», «Ernie Pike» y «Doc Carson».

«Ernie Paik»

En el no. 5 (3/59) comienza esta parodia de «Ernie Pike», realizada en guiones y dibujos por A. Horianski (Crike). Habiéndosele agotado las fuentes de inspiración de las guerras pasadas, el corresponsal necesita imperiosa y urgentemente una nueva guerra, para poder seguir escribiendo para *Frontera* y salvarla de terminar fundida. Se presenta en el Ministerio de Guerra y reclama al ministro que le declare la guerra a algún país. Avisado el presidente, acuerdan organizar una guerra de entrecasa y ya en el campo de operaciones el corresponsal vive las peripecias más disparatadas, que pronto teclea en su portátil.

También apareció en *Hora Cero* y *Frontera*, donde se publica el último episodio (no. 36: 3/60), de los siete que se publicaron, con un total de 33 páginas.

«Pichi»

Santos Carranza, hijo de don Ramón, consigue salvar a un cachorrito de ser muerto como perro cimarrón y logra llevarlo a vivir junto a su familia pese a la negativa inicial del padre. Lo bautizan como Pichi, que en lengua pampa significa *chico* y allí, en el rancho de los Carranza, conoce a los hombres y al mundo que lo rodea, sumando experiencias que a veces lo llevan a pasos de la muerte. Pichi se gana el cariño de todos, pero es Santos quien soporta los retos que provendrán a raíz de sus travesuras, algo que recibe con gusto a cambio de contarlo como su amigo, compañero en sus andanzas juveniles. El lector tiene la posibilidad de seguir en el texto los pensamientos del cachorro, lo que aporta un motivo más de interés y ternura al relato escrito por Jorge Mora que se publica desde el no. 6 (4/59) al 11 (9/59). Los dibujos, en brillante labor son de Carlos

un manguruyú, en otras tantas entregas de la historieta aparecida en los números 6 (4/59) al 9 (7/59), con 22 páginas dibujadas por Juan Arancio, sobre guión de Jorge Mora. El manguruyú es un enorme pez, que puede llegar a medir 1,70 m y pesar hasta 100 kg y es la obsesión de Julio Ponce que, literalmente hablando, embarca en la aventura a un Raúl Lamas inexperto en todo lo que sea pesca y remo. Los dos tiran los espineles en los riachos entrerrianos y se encuentran sucesivamente con un índigena protector de sus antepasados, una banda de falsificadores y un yaguareté. Estos obstáculos más la impericia de Lamas, dejan a Julio con la frustración de no poder pescar ese verdadero titán del río.

Roume, quien realiza 33 páginas para los seis episodios.

«El manguruyú»

Dos amigos empleados en la sucursal Rosario del Banco Nación protagonizan cuatro intentos fallidos de pescar

«Invasiones»

El 24 de junio de 1806 se lleva a cabo la primera invasión británica a nuestro territorio, histórico hecho en el Río de la Plata propuesto en esta serie en cinco episodios publicados entre los números 19 (5/60) y 23 (9/60). El relato ofrece sucesos que dieron fundamento a los orígenes de la resistencia de los pobladores, el posterior enfrentamiento con las fuerzas invasoras y el desenlace final con la rendición inglesa. El gaucho Santiago Cruz y sus dos jóvenes hijos, Pedro y Juan, este último caído en combate, ocupan en la historia roles destacados al simbolizar con sus figuras el espíritu de libertad de la raza criolla, la que dio forma y significado a los enfrentamientos al colonialismo europeo, a pocos años de lograr nuestra independencia del conquistador español. Jorge Mora es quien se ocupa de escribir los argumentos mientras que Juan Arancio da forma gráfica en 37 páginas a esta

historieta con orígenes nacionales en el amanecer de 1800.

«Ann y Dan»

Desde el no. 25 (11/60) y hasta el 35 (9/61) aparece esta historieta cuyo autor en guión y dibujos, Hugo Pratt, la comenzara en *Supertotem* no. 1 (8/59) a 5 (12/59), y publicara también en *Rayo Rojo* y *Billiken*. Cuenta las andanzas de dos jóvenes en Gombi, comando colonial de Nairobi, Kenia, East África; al asentamiento militar comandado por el comisario Randall, llegan, en un corto lapso Daniel Boris de Bogardia, hijo del rey Igor IV, joven príncipe en tren de participar de un safari y Ann con su padre, el Dr. Livingston. Allí se conocen, pero no es este episodio inicial el que se da a conocer en *Frontera Extra*, sino dos posteriores de 71 páginas donde los jóvenes se ven envueltos en distintas peripecias en el escenario selvático: uno en relación con la trata de esclavos y el otro en la búsqueda de un cementerio de elefantes. Además del comisario Randall, y los que lo secundan en el puesto militar, el capitán Mac Gregor y el teniente Tenton, de los nativos ascaris, que forman la tropa del asentamiento al mando del sargento Amasa, cada tanto llega el Vanidad Dorada, embarcación de Tipperary O'Hara, aventurero que participa activamente en los episodios, y trae al asentamiento correspondencia, novedades y visitantes que dan origen a los distintos episodios.

«La casa sombría»

En una calle de Punta Chica dos casas contiguas son perfectamente diferenciables: una con hermosos jardines y vivos colores en su frente, otra con arboleda y vegetación descuidada, paredes grises y vetustas. En consonancia con ello, sus habitantes: en la primera Inés, de catorce años, vive con sus pa-

dres y con un compañero de estudios que está pasando unos días y a quien todos llaman *Betún*. Alegría y bullicio. Juegos, música, baile. En la otra un tal señor Martínez, de sospechoso pasado, agrio, amargado. Silencio, misterio. Dos episodios se publican entre los números 35 (9/61) y 37 (12/61), con guión de Jorge Mora y dibujos de Jesús Balbi en 26 páginas.

Songa y Osvaldo Zmener se encargan de las páginas de humor.

Para los más pequeños

En noviembre de 1959, tratando quizás de reditar el éxito conseguido con *Gatito*, HGO lanza al mercado dos títulos que aparecían los martes, alternativamente, en una semana *Papito me Cuenta* y en la otra *Mamita me Cuenta*, revistas infantiles que contenían historietas, cuentos y juegos. Entre las historietas mencionemos a «Moñita», «Panchito y Mis-mis», «Panceta y Pegote» y «Picatortas», todas con dibujos de Alberto del Castillo; «El osito Oscar» y «La escuela del señor Quesete», ambas con gráfica de Nelly Oesterheld; «Bubito y Pan Duro», a cargo de Alberto Breccia, quien realiza también la ilustración de cuentos, al igual que Cses, que también da vida a «Caperucita». Vidal Dávila –el de «Ocalito y Tumbita»– realiza los dibujos de «Cambalache».

Las publicaciones tienen corta vida y constituyen un fracaso comercial, quizás el inicio de la caída de la Editorial Frontera.

Las inolvidables *Batallas Inolvidables*

En septiembre de 1960 ve la luz una nueva publicación de la Editorial Frontera: *Ernie Pike Colección Batallas Inolvidables*. Como reza la presentación de ese primer número –«Montecasino»– se trata de una verdadera inno-

vación dentro de la historieta, tanto por su contenido como por su formato y presentación.

«Siempre a la vanguardia en la aventura iniciamos el ciclo de las *Batallas Inolvidables*, que hará desfilar ante el lector, en una forma completamente original y con el vigor, el realismo y la humanidad tan apreciados en Ernie Pike, los momentos de la guerra».

La estructura del contenido combina la historieta, fotografías, grandes cartuchos de texto, notas documentales y los clásicos «Apuntes de Ernie Pike».

Lo más novedoso es la realización gráfica de los segmentos de historieta –mayoritarios– por parte de varios dibujantes en cada número: al no haber cortes formales –sólo en los últimos números se incluyeron historietas unitarias referidas al tema de turno– existe una continuidad entre los distintos trabajos, a veces separados por fotos o escritos. Pese a la diferencia de estilos se logra unidad en el conjunto.

Cada entrega está dedicada a una batalla, personaje o cuerpo militar de la segunda guerra mundial que se presenta en forma documentada y poniendo al servicio de tal documentación los trechos de ficción mayormente elaborados en forma historietística.

En el retiro de tapa de los primeros números se destaca el aporte hecho por los dibujantes –mencionándolos a manera de sumario del contenido– y por Francisco Romay y Pablo Pereyra, por el diagramado y dirección de aquellos.

A «Montecasino» le siguen «¡Rommel! El zorro del desierto», «Pearl Harbor», «Normandía», «El Bismack», «Tarawa», «Londres» –como excepción, totalmente cubierta por fotografías y relatos–, «Mar de Coral», «Tobruk!», «El Alamein», «Corea» –otra excepción: transcurre en la posguerra–, «Dieppe», «Midway», «Dunkerque», «Bastogne», «Comandos», «Batalla del Atlántico», «Batalla del

Río de la Plata», «Montgomery», «Afrika Korps», «Marines», «Anzio playa de invasión», «Comandos» (2ª parte), «Blitz Krieg», «Submarinos», «Guadalcanal» y «Golfo de Leyte». Este es el último número (el 27) de abril 1963. No llegó a publicarse, aunque estaba anunciado, «Los Cazas».

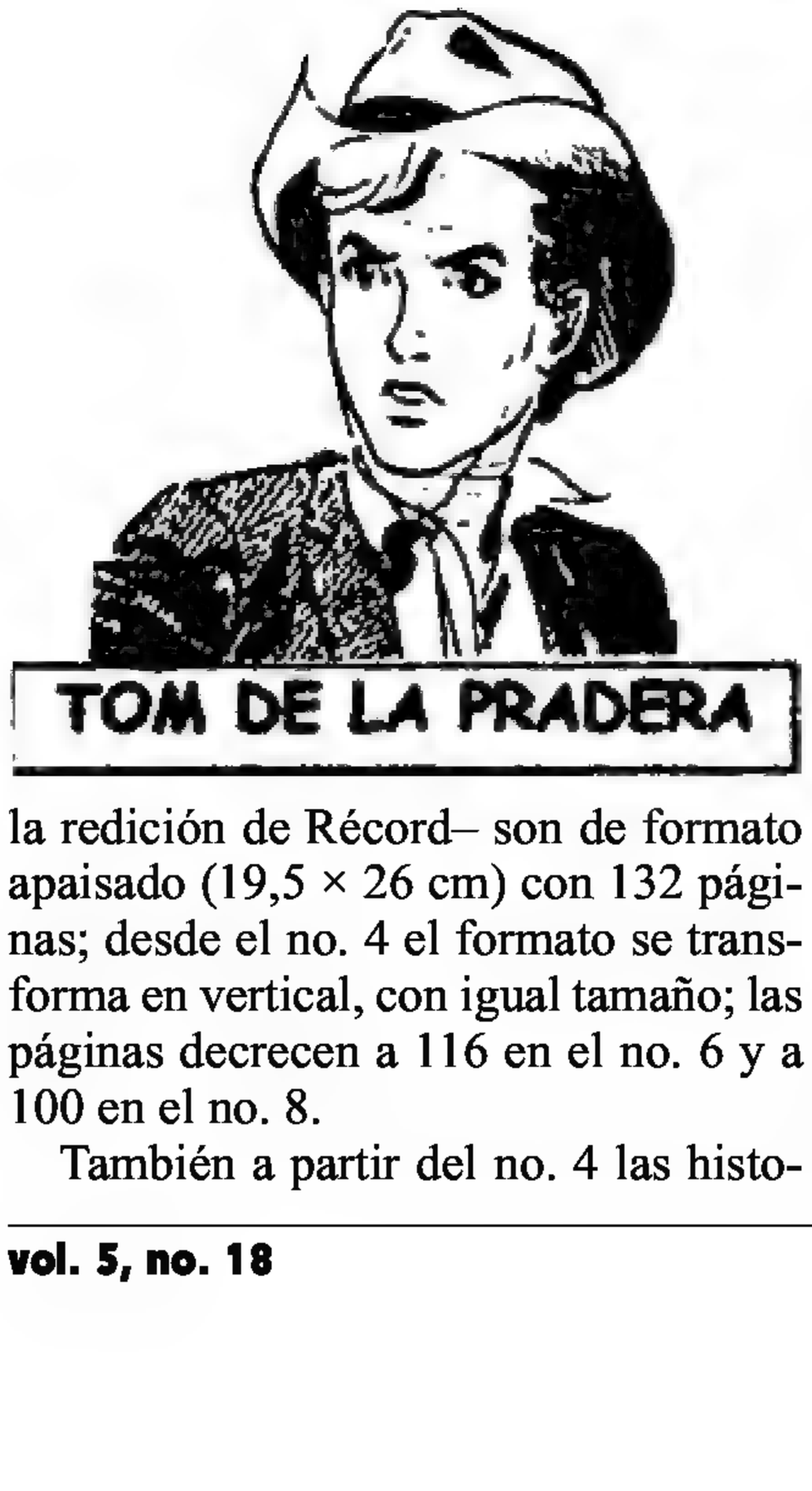
En junio de 1961 se pone a la venta un tomo rentapado agrupando los tres primeros títulos, bajo la subdenominación de *Selecciones de Ernie Pike*.

Muchos son los dibujantes que dieron vida gráfica a los guiones que HGO escribió para las secciones historietísticas; con la salvedad de que podamos omitir alguno –muchos trabajos no están firmados y en algunos casos no es reconocible la autoría– enumeramos los siguientes: Abel, Alan Davis, Arias, Balbi, Dalfiume, David, Del Bó, Di Benedetto, Durañona, Fahrer, García Seijas, Horvath, Lalia, Lázaro, Lobo, José Muñoz, J.M.Pereyra, Regalado, Robles, Rost, Santillán, Schiaffino, Solano López, Rubén Sosa, Spadari, Vogt, Yabar, Zalla, Zanotto y Zoppi.

Después de la nevada

La Editorial Emilio Ramírez, que adquiere los títulos de Editorial Frontera, decide en septiembre de 1961 la redición de la historieta «El Eternauta» de Héctor G.Oesterheld y Francisco Solano López, aparecida originariamente en *Suplemento Semanal de Hora Cero*; lo hace en tres números de una publicación mensual con igual nombre que la serie y que parece agotarse en ese objetivo. Sin embargo, en la tercera entrega se anuncia la continuación de la revista.

Esos tres primeros números –muy buscados por los coleccionistas, hasta



la redición de Récord– son de formato apaisado (19,5 × 26 cm) con 132 páginas; desde el no. 4 el formato se transforma en vertical, con igual tamaño; las páginas decrecen a 116 en el no. 6 y a 100 en el no. 8.

También a partir del no. 4 las historietas, todas de ciencia-ficción, son de origen estadounidense –*comic books*– e inglesas: «Garth», «Jet Ace Logan». Asimismo, se reditaron episodios de «Sherlock Time», de Oesterheld-Breccia; Oesterheld produce unitarias con dibujos de Sosa, Fahrer, Zalla, etc. y publica varios cuentos, entre ellos «El árbol de la buena muerte».

El Eternauta, como personaje, luego de presentar sendas crónicas de dos hecatombes en la historia del mundo –Hiroshima y Pompeya– se transforma en un relato novelado, ilustrado entre otros, por Schiaffino, Durañona, Sosa y Spadari. El *enganche* con la historieta finalizada en el no. 106 del *Suplemento Semanal de Hora Cero* se produce con el regreso de Juan Salvo, ayudado por el Mano a quien encontrara en el *continuum 4*, en el momento de la invasión de los Ellos a la Tierra. Esta continuación o segunda parte queda inconclusa, al desaparecer la revista en su no. 15 de febrero de 1963.

La realización de las tapas, en colores, corrieron por cuenta de Abel Guibe, J. Herliczka y otros.

Libro De Hierro

Desde enero de 1961 aparece este título, cronológicamente el último de Editorial Frontera, que extiende su salida hasta el no. 8, de noviembre del mismo año. De formato vertical, 19,5 × 26 cm, 100 páginas en blanco y negro. No hay producción original para esta revista, ya que se nutre de una selección de los mejores episodios de guerra publicados en *Hora Cero*. Solamente las tapas son trabajos realizados expresamente para esta colección: salvo la del no. 4 –¿Abel Guibe?– el resto pertenece a Hugo Pratt.

A. Ferreiro, F. García, H. Ostuni, L. Rosales, R. Van Rousselt

PALABRA DE OESTERHELD

Mis 100 personajes y yo

En Siete Días *(no. 381, 23/9/74) se realiza el reportaje así titulado, del que extractamos el siguiente tramo.*

«¿Con quién trabajaba usted?¿Siempre con dibujantes italianos?»

«A mí me dibujaron prácticamente todos, sin excepción. Pero hubo un tiempo en el que me dediqué a publicar libros, en base a las tiras de "Kirk" y de "Bull Rockett". Los lancé como Editorial Frontera, con mi hermano, y llegamos a vender entre 12 y 15 mil ejemplares de cada título. Cuando me desvinculé de Editorial Abril empecé a sacar revistas propias: así nacieron *Frontera* y *Hora Cero*, dos publicaciones que hicieron época en el mundo de la historieta. Mi hermano, con el seudónimo de Jorge Mora, y yo éramos los únicos guionistas, y el lote de dibujantes fue excepcional, como jamás se ha reunido: estaban Pratt, Arturo del Castillo, Carlos Cruz, Ivo Pavone, Alberto Breccia, Jorge Moliterni, Carlos Roume, Solano López, Cirilo Muñoz, Emilio Zoppi, Carlos Vogt, Ernesto García y el chico Leopoldo Durañona. Llegamos a tirar 90 mil ejemplares y allí nació un lote impresionante de historias y personajes. En 1961 nos fundimos.»

«¿Esa es la época de "Ernie Pike", su otra consagratoria historieta?»

«No sólo "Pike" que fue, es cierto, uno de los más importantes. En esos años (1956-1961) nacieron también "Ticonderoga", donde se lucía Pratt con sus aguadas suaves; "Randall", que dibujaba Arturo del Castillo y que, traducida al inglés apareció en Inglaterra con el nombre de "Ringo". Y fíjese que en un reportaje, el *beatle* Starr reconoció que adoptó aquel apodo debido a su fanatismo por mi personaje y no por esa historia que inventaron sobre los anillos que usaba. De esa época, además, es "Sherlock Time", una historia de ciencia ficción que transcurre en una quinta de San Isidro y que dibujó Breccia; también allí nació "Patria vieja", que eran pantallazos de la historia argentina ilustrados por Roume. Finalmente, en ese período creé mi más grande historia: "El Eternauta".»

«¿Es cierto que Ernie Pike es usted mismo? El dibujo, en realidad, parece una caricatura suya.»

«Lo es, pero sólo el dibujo, claro. El personaje está inspirado en un corresponsal norteamericano llamado Ernie Pyle, seguramente el más grandioso de los periodistas que vivieron la segunda guerra mundial. Se caracterizó porque en lugar de cronicar las grandes batallas, narraba pequeñas historias secundarias, chiquitas, tremendamente humanas. A ese tipo siempre le rechaza-

ban los trabajos en *Time* y en *Life*. Su vida era una tragedia y finalmente lo mató un francotirador en Iwojima, en 1944. Pues bien, lo tomé como personaje y empecé a inventar historias que, supuestamente, él representaba. En cuanto al dibujo, fue una broma de Pratt: cuando creé el personaje, le adjunté una nota con el primer guión y le dije que lo hiciera simpático, noble, buenazo. Como chiste, terminé la nota así: "Bah, hacelo como yo". Y Pratt se lo tomó en serio e hizo una caricatura mía.»

«¿Cuál es la razón del éxito que tuvo?»

«Muy simple: fue la primera vez en el mundo que los americanos no eran los buenos y los alemanes los malos. Había héroes en ambas facciones, incluso los japoneses lo eran. El único villano de la historieta era la guerra.»

«Usted dijo recién que "El Eternauta" fue su más grande obra. ¿Por qué?»

«Porque creo, aunque peque de inmodesto, que fue lo mejor que se hizo en ciencia-ficción en la Argentina y porque es una historia que no envejeció; al contrario, es vigente. Yo había trabajado en aquella extraordinaria colección que se llamó *Más Allá*, y que editaba Abril. Desde entonces, me había quedado pensando en un cuento corto que empezaba con unos amigos jugando al truco mientras la ciudad se muere a su alrededor por la acción de una nevada mortífera. La idea era hacer una historia de final rápido, pero tuvo tal éxito que se convirtió en un folletín semanal que duró dos años. La dibujó Solano López, que se lució a lo largo de más de 350 páginas de 12 cuadros cada una, logrando una historieta popular de gran comunicación.»

«¿Usted fue premiado alguna vez por su obra?»

«Yo no, pero los dibujantes de mis guiones sí. Así es la vida, y no me quejo.»

a propósito de «ERNIE PIKE»

El otro Ernie, el primero

Por propias declaraciones de Oesterheld sabemos que su «Ernie Pike» es el resultado de un homenaje póstumo al periodista estadounidense Ernest Taylor Pyle, corresponsal durante el transcurso de la segunda guerra mundial.

Ernie, de sobrenombre, había nacido en la ciudad de Dana, Indiana, el 3 de agosto de 1900 y se inició como cronista en el diario de ese estado *La Porte Herald* en 1923, luego pasó a colaborar en diarios y revistas de Estados Unidos como el *Washington Daily News* y el *New York Evening Post*, entre otras importantes publicaciones donde se jerarquizó su firma en todo el territorio norteamericano.

Pyle, desde 1935, comienza su labor de enviado especial publicando sus crónicas en doscientos títulos de periódicos de su país para convertirse entre 1943 y 1945 en corresponsal de guerra, labor que le significó obtener el Premio Pulitzer por el nivel de sus trabajos en ese rubro de la profesión. Pueden mencionarse entre sus más destacados artículos a «Ernie Pyle in England» (1941), «Erels Your Ward» (1943), «The Story of G.I. Joe» (1944) y «Brave Men» (1945).

En una licencia suya en Estados Unidos fue que se le ofreció volcar en el cine una de sus historias, que había escrito para la revista *Life*, pergeñada en un hecho real en la campaña italiana y en la que se destaca el accionar de un grupo de infantes marchando desde Tunes hacia las puertas de Roma, al mando del capitán Walker, muerto en las cercanías de Monte Cassino es esa misma acción.

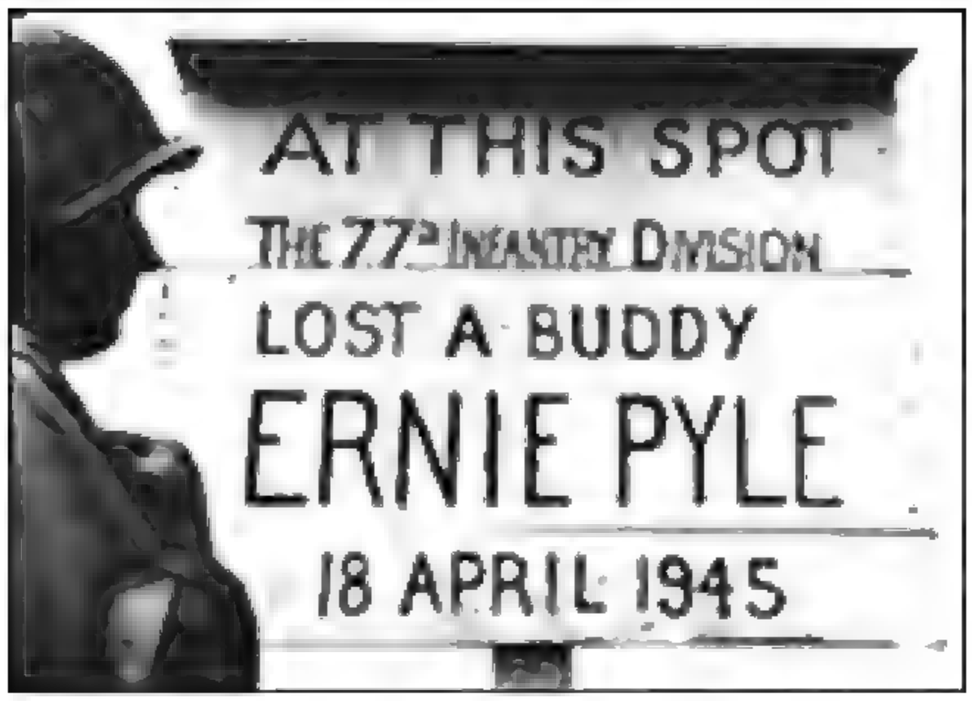
Pyle no duda en aceptar la oferta hecha por los productores de la United Artists en cuanto a su historia, a la vez que refuta la posibilidad de aparecer en el filme en una actuación destacada, prefiere encuadrar su participación en un papel de segundo plano, como observador testigo el hecho. Propone sí, y es aceptado, que su figura sea interpretada por un actor de prestigio como lo es el destacado Burgess Meredith, mientras que en el rol del capitán Walker, aparecerá Robert Mitchum.

La película de la United Artists es estrenada en Nueva York el 5 de octubre de 1945, con la dirección de William A. Wellman, sin la presencia de Ernest Pyle –fallecido ese mismo año– y bien recibida por la crítica especializada. El filme fue titulado «Story of G.I.», en castellano «También somos seres humanos».

La muerte de este muy famoso corresponsal de guerra de Estados Unidos se produce en 1945, viajaba en un jeep cuando es alcanzado por un disparo de un francotirador japonés en la zona de Le-Shina, Okinawa. Un trozo de madera ofrece en su tumba este conciso epitafio: «En este lugar, la 77ª. División de

Infantería ha sepultado al soldado Ernie Pyle, el 18 de abril de 1945».

Galardonado con el Pulitzer en 1944 –«por el mejor corresponsal de guerra»–, Ernest Ernie Taylor Pyle, a pesar de haber estado presente en muchos frentes de batalla, era conocido en la profesión como un verdadero hombre de la *no violencia*, distinción que supo volcar en cada una de sus historias a través de relatos donde hacía hincapié en el valor expuesto por la actitud personal del soldado y no tanto en la necesidad del hecho puramente relacionado con motivaciones que expresan a la guerra en general.



Sin duda H. G. Oesterheld había apuntado muy bien quién sería la figura que habría que tomar para dar vida a su famosa creación historietística «Ernie Pike».

Y ahora... Ernie II

Si se analiza la producción de las distintas entregas de la serie «Ernie Pike», nos encontramos con tres situaciones diferentes:

1. Relatos con el título de la serie, con la aparición gráfica del personaje, que puede estar el mismo en la presentación y/o cierre de los episodios o, incluso, con participación activa en el argumento.

2. Entregas enunciadas con el título de la serie, pero donde el personaje no aparece gráficamente.

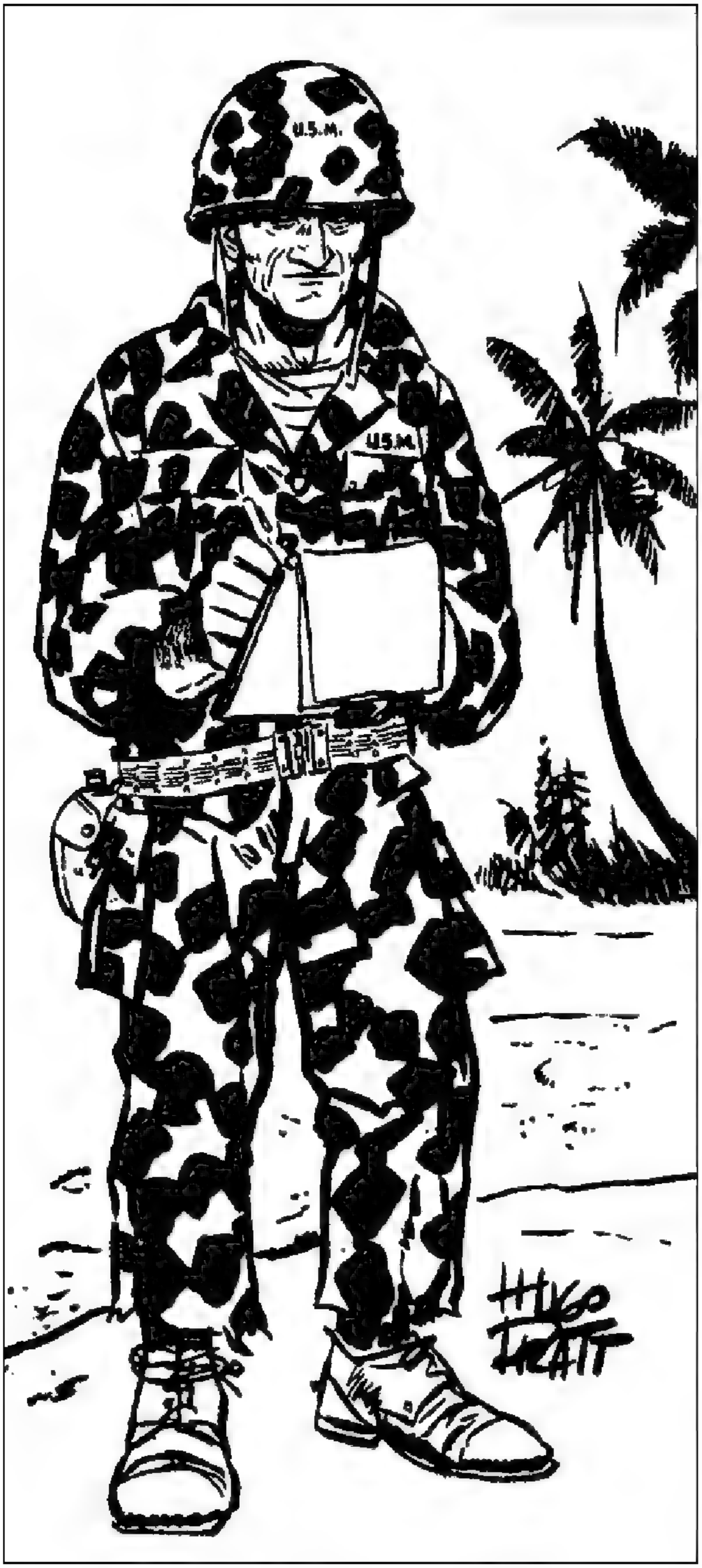
3. Episodios enunciados como historietas unitarias, sin el título de la serie, pero que la presencia del personaje en la trama del argumento determina sin duda alguna que es una entrega más de la misma.

Conexa con la serie principal, *Del Cuaderno Rojo de Ernie Pike* también responde al mismo esquema, en cuanto a los dos primeros puntos enunciados.

Hubo series que contaron con el *padrinazgo* del corresponsal de guerra: Lord Crack y Jeep Popski tuvieron en sus comienzos la presentación a cargo de Ernie Pike. El primero, incluso, fue originalmente un episodio del *Suplemento Semanal de Hora Cero*, hasta que la envergadura del personaje le dio la correspondiente autonomía.

En «Amapola negra», en cambio, la relación de Ernie con la tripulación del bombardero se produce justo cuando embarcan para una misión, queda así el reportaje convenido para el regreso, que nunca se concretó. Ni los protagonistas ni los lectores supieron, hasta dar vuelta la última página de la revista, que esa había sido la última misión del Black Poppy, siniestrado en la ladera de una montaña.

En la colección que lleva su nombre, subtitulada *Batallas Inolvidables*, el corresponsal aparece esporádicamente



en los bloques de ficción, y en los clásicos «Apuntes».

Post-Frontera, Ediciones Récord redita muchos episodios y produce uno nuevo, con dibujos de Solano López; posteriormente Juan Giménez trabaja para *Fierro* un guión ya realizado por Colonnese, y Colihue edita los «Diario de un soldado» y «Otros relatos». En mayo de 2002 el editor Javier Doeyo publica los cuatro episodios realizados por Alberto Breccia: «El otro Ernie Pike».

En *Fierro*, de Ediciones de La Urraca, desde su no. 1 (9/84), aparece «La batalla de las Malvinas». En su desarrollo interviene Ernie Pike –por primera vez con un guión que no es de HGO ni de Jorge Mora sino de Barreiro– primero dibujado por Macagno y luego por Pedrazzini.

En el no. 5 de *Feriado Nacional* (27/10/83), se presenta un póster titulado «¿Dónde está Oesterheld?» que se reproduce en tapa, realizado por Félix Saborido, integrando los personajes más característicos del guionista: en primer plano la figura de Ernie Pike.

HOMENAJES

H. G. Oesterheld

por Ray Collins *

Más tarde o más temprano, los mejores traen a la memoria esa presencia despojada de prejuicios que se llama *mitología*. Todo clan, tribu o sociedad diseña, a su gusto, el perfil de aquel que alcanzó una cima desde la cual ofrecerle la imagen de sus propios sueños. Porque en cualquier milenio, todos presumen que uno o unos pocos pueden darle forma a ciertas pasiones menores como el fútbol, la historieta y el automovilismo.

Maradona y Fangio son paradigmas en sus galaxias; Héctor Germán Oesterheld nos enseñó que la historieta era una herramienta noble para contar historias inauditas, desde la condición humana. Obviamente, es el mito de la historieta: lo hemos decidido sus lectores. Como Gardel, es reciclable, desde el 78 r.p.m.; el LP o el CD; el Viejo, con Sherlock Time o Mort Cinder. Las generaciones que oyen hablar de José Manuel Moreno o Alberto Ascari carecerán de documentación para saber quiénes fueron y qué difundieron en la moneda de la emoción. H.O. nos ha humillado con «El Eternauta». No hacen falta viejos repositorios para sustentar la fundación de la historieta argentina. Cuando el Viejo empezó a caminar junto al «Sargento Kirk», la pelota comenzó a ser rodada a partir de él.

Cuando teníamos en las manos *Hora Cero* y *Frontera*, no nos dábamos cuenta que se había cortado definitivamente el cordón natal con el cómic de aquellos días. A Wadel, Tulio Lovato, Mirco Repetto; el Viejo los había leído en *Patoruzito*. Hasta ahí, la historieta venía envasada de USA («Flash Gordon»; «Terry y los piratas»; «El príncipe Valiente»). Hasta ahí, la historieta carecía de globos (parlamentos) y se atrevía a zafar con epígrafes (textos al pie del cuadro). Los italianos habían abierto el juego con «Misterix», sólo era cuestión de poner en orden los naipes. Y nacieron Kirk y el indiecito, el 7mo. de Caballería y el Oeste mostrado como ya lo mostraría Fred Zinemmann en «High Noon» («A la hora señalada»). Para mejor, hacía una década que había aparecido el hoy burlón viejecito llamado Ray Bradbury. Oesterheld, que en Abril dirigía esa cosa impar que se llamó *Más Allá*, lo importó y se echó a triscar en H.P. Lovecraft, en August Derleth y en los que nadaban en la anticipación y en la ciencia-ficción. Ya estaba listo para dejar editoriales y tener la propia. Para 1957 ya estaba, también, para fundar la *F1* de la historieta mundial.

Eso hizo el Viejo, después de todo: fundar y ejercer acción docente. No hubo en el mundo de la historieta quien no re-

* Seudónimo de Eugenio Zapietro, guionista y escritor argentino.

cibiera su influencia. Además de fundar y enseñar, pavimentó el camino para plantar otros mojones como Robin Wodd, Carlos Albiac, Julio Álvarez Cao y tantos otros. Todavía no era mito cuando en 1973 apareció *Skorpio*, pero la canonización estaba solamente demorada. Ya mucho antes de «La guerra de los Antartes» H.G.O. estaba solo en el podio. Y este laberinto austral tenía su propia historieta. Que no se parecía a ninguna foránea, ni de recetas conocidas: nos enseñó a paladear el vicio de involucrarnos con el género. Todavía no era objeto de culto cuando miles de lectores tomaron por su cuenta convertir en estas playas desoladas la historieta en el 8º o 10º arte. Porque sí. Y a barajar los nombres de los dibujantes como iconos conocidos, para compararlos, elevarlos o negarlos: el viejo convirtió –no importa sí se enteró de ello– la historieta en una pasión argentina.

Y no exagero ni un tanto así.

Esa década del setenta que ya debía erigirle un homenaje se empeñó en escribir otra historia, que tuvo muchos lectores y menos protagonistas. Esa década fue un viento triste, que aún nos dura en árboles caídos, en techos volados y en sueños perdidos.

Ese viento se mezcló, sin tasa, con la fauna y la flora del país, un poco sin que la historieta se diera cuenta. Es el tiempo en que Wood planta «Nippur de Lagash», un guerrero que era el pretérito de Ernie Pike, el corresponsal de aquella segunda guerra mundial, todavía reciente, tan reciente que ha tenido recurrentes fascículos en Corea, Vietnam, Croacia, Afganistán. Ambos personajes, separados por incontables siglos, enseñaron al lector que la muerte no es un misterio, sino la continuación de la vida por otros caminos. En la acción, el hombre debe matar; en el descanso, mirar desapasionadamente la estupidez humana, a la luz de sus ambiciones. Pero los dos nos hacían reflexionar a una edad en que el descubrimiento era más sabroso que la birra.

Es el tiempo de otros guionistas que recogen el fulgor del Viejo. Y en el que se discute y se intenta la historieta que va del 74 al 90. Y el Viejo se da el lujo de esbozar «Nekrodamus» y «Loco Sexton» para Horacio Néstor Lalia y aquel artista irrepetible que se llamó Arturo del Castillo. Nekro era otra pequeña búsqueda en la madurez de Oesterheld, fanatismos aparte. Porque también nos hizo fanáticos de la historieta, más que de su estilo. No necesitaba convertirse en el mito hitorietístico del siglo XX para ser el que nos raptó de nuestras comodidades personales y nos arrojó al légamo turbulento de la aventura.

Miguel de Cervantes y Shakespeare nos exhiben el damero de las pasiones humanas, de la locura, de la ambición de ser; Oesterheld no puede leerse igual: una vez dentro, la puerta se cierra. Uno –lector– ya no es el mismo después de «El Eternauta» o «Patria vieja». Los personajes son tan carnales que los frisos se despegan: no se trata de ciencia-ficción o de gauchos revisionados, se trata de la vida misma.

Uno queda encapsulado a partir del Viejo, dentro de la historieta, a tal punto, que cada uno de sus lectores deviene en catedrático, publicista, crítico y encarnizado *sabihondo* del género. Como lo son, a la vez del fútbol, el cine y la literatura. Y del tango, cuando pasaron los treinta y la vida les ha dado un par de directos para que vayan teniendo. Como sucede con el tango, ya no importa que se escriban nuevos. Con Oesterheld sucede igual. Con su obra completa, claro.

Como Gardel, explicarlo sobra. Gar-

del tiene detractores, el Viejo no. No es un prócer para venerar: es una gigantesca presencia insomne que fue clavando carteles en la ruta: «Esto lo pavimentó y reinventó y creó Héctor Germán Oesterheld». Construir historietas después de él, no revistió ningún esforzado trabajo de Hércules. Curiosamente, el apasionado que pone todo en duda, en discusión y en entredicho, sea el tema que sea, respeta dos amores: la camiseta de su club y las historietas del Viejo.

¿Hacer su biografía? Existen muchas y estas líneas no han querido serlo. Sólo fui su lector en una adolescencia donde se sabía leer, vaya a saber uno por qué. De su mano conocí a un sabio de la vida que es Carlos Roume; a un ladero genial que fue el chileno del Castillo; a su último dibujante en lo clásico, que hoy brilla en Francia y es el rey del relato gótico, Horacio Lalia. De sus historias me aprendí a Solano López y a esa especie de Fellini *mezzo argentino, mezzo del mundo*, que aprendió de Oesterheld a tutearse con la gloria de la historieta: Hugo Pratt.

Cristo, ¿qué otra fuente bebió tal bestia para crear su «Corto Maltés»? ¿O su «Jesuita Joe», o sus cangaceiros? Cuando se tropezaron, el Viejo y el Gordo estaban afilando sus primeras uñas. La marea los puso a la par y el «Sargento Kirk» fue el balbuceo, nada menos. A partir de ese momento, los dos vivieron en historieta, sólo que Hugo era un sibarita y el otro un asceta preocupado. Cuando uno echó una mirada sobre «La balada del Mar Salado», supo que el Gordo era el heredero directo del Viejo. Le gustara o no. Uno cree que al morir, Pratt exhaló un suspiro de alivio. Finalmente, iba a agradecerle a su guionista, no la ocasión de haberle dibujado «Ticonderoga» o «Ernie Pike», sino que terminó siendo mejor escritor que dibujante o, lo que es lo mismo, el único discípulo notable de H. G. Oesterheld.

El mito se ha instalado, para siempre, en la historieta. No importa si se trata del manga o del cómic, del *fumetto* o los *tebeos*. Europa sabe de él. Es el Jorge Luis Borges de la literatura dibujada. Está a la vuelta de cualquier esquina donde se esté cocinando un fanzine o el primer intento de un grupo de *pendejos* que se quieren medir con algún dinosaurio supérstite, atrapar al público, convencerlo que la historieta aún existe. No es poco.

H. G. Oesterheld, del que uno leía «Santos Palma» (turismo de carretera) o «El indio Suárez» (boxeo) y que hoy ni se nombran, porque la producción es caudalosa, fue el primer escritor completo de aventuras gráficas de este globalizado planeta. No hubo tema que eludiera, lo que se convirtió en un referente para el género. En esta despistada región del sur inició la lista de los guionistas totales: Robin Wood lleva camino de ser otro mamut de ese peso, porque, ¿podrá un Frank Miller de hoy escribir tanto tema distinto y tan recordable?

La historieta argentina que él fundó fue una mezcla de todos los géneros: cine, literatura, teatro, crónica, periodismo, coplas de trovadores de Medioevo y el presagio de los mundos por venir. Eso exigió un guión profundo, entrañable en el drama y en el humor de la comedia; no nos olvidemos de esa creación docsavagesiana, «Bull Rockett». El Viejo obligó a los guionistas que llegaban a escribir bien.

Como un irascible maestro de la década del cuarenta, de aquellos que creían que un buen roscazo a tiempo te enseñaba a conocer tus límites frente a la perversidad que nos espera y cómo cuerpearle al fracaso, a golpe de soñar una aventura.

HOMENAJES

Fui uno de los muchos lectores de la obra de HGO, pero...

por Rodolfo Zalla

...también fui testigo –en la época de la Editorial Frontera– de su trabajo incansable en la producción de sus argumentos. Recuerdo que en una oportunidad, acompañado del dibujante José del Bó, llegamos a la editorial y Héctor estaba solo, trabajando, con una hoja de papel y un lápiz. Bajaba líneas de una columna a la otra, donde estaban anotadas situaciones y personajes.

Oesterheld, como todos saben, hacía casi todos los guiones de sus revistas, y ese sistema lo emplearía, supongo, a fin de controlar los ambientes y las situaciones de sus personajes en las diferentes historias.

Paró de trabajar y, gentilmente, me pidió el diario que llevaba, a fin de leer la primera plana. Después de los titulares y las noticias más importantes, un *box*" –abajo de la página– presentaba un título más o menos así: «Las fuerzas armadas continúan unidas». Nos miró, sonrió y comentó: «Si estuvieran unidas, no habría necesidad de estamparlo en la primera página».

Después cambió de tópico y comenzamos a conversar sobre temas de guerra. «¿Ustedes sabían que los franceses en la segunda guerra tenían más modelos de tanques que los alemanes?» –fue su comentario.

Ni recuerdo si miró nuestros dibujos. La empresa ya estaba comenzando a dar señales de fatiga, de que los tiempos áureos ya habían pasado, y había que enfrentar las aparentes dificultades

CUERPO A TIERRA ¡FUEGO A DISCRECIÓN!
CUANDO ME ORDENAN LLEVAR UN BARCO A PUERTO, YO CUMPLO... ¡ASÍ TENGA QUE QUITÁRSELO AL MISMO DIABLO!
62

comunes a las editoriales –pequeñas o no– de aquella época.

En otra oportunidad, en la Editorial Emilio Ramírez, en la Avda. Córdoba, su secretaria, munida de auriculares, pasaba de la máquina de escribir para el papel los guiones que Oesterheld dictaba a un grabador, para distribuirlos después a los dibujantes. Era ya la época en que HGO dirigía las que habían sido sus propias revistas, títulos que había tenido que ceder a la Editorial Emilio Ramírez.

Mi colaboración con Oesterheld, comenzó con páginas sueltas, intercaladas con las de otros dibujantes –texto mediante– para las *Batallas Inolvidables*. Colaboré en «Tobruk», «El Alamein», «Midway», «Dunkerque» y otras. Dibujé después algunas historias de «Ernie Pike» e historietas de guerra, aventuras y del *far-west*, entre otras. No fueron muchas, pero fueron suficientes para sentir la emoción del guión, su ritmo, esa calidad innata que tenían sus textos y que lo ubicarían entre los grandes y auténticos creadores de ese arte privilegiado que es la historieta.

AUTORES

H.G. Oesterheld: maestro de los sueños

4

De Lord Pampa a Marvo Luna

Andrés Ferreiro, Fernando García, Hernán Ostuni, Luis Rosales, Rodríguez Van Rousselt

Investigadores, Bañadera del Cómic, Buenos Aires, Argentina

Resumen

Cerrada la etapa de su propia editorial, Oesterheld colabora en varias publicaciones; pese al mal momento que vive en lo anímico y en lo económico, produce para Misterix *de Editorial Yago el que muchos consideran su mejor personaje: «Mort Cinder», junto al maestro Breccia. También con Breccia, para la revista* Gente *de Editorial Atlántida, da a conocer la segunda versión de «El Eternauta».*

Abstract

Closed the stage of his own editorial, Oesterheld collaborates in several publications; in spite of the bad moment that he lives in the psychic and in the economic thing, he produces for Misterix *of Editorial Yago the character that many consider his best one: «Mort Cinder», with the artist Breccia. Also with Breccia, for the magazine* Gente *of Editorial Atlantis, he creates the second version of «The Eternauta».*

Luego de concluida la aventura de la editorial propia Oesterheld tiene una época de producción irregular, siendo seguramente este período el más dificultoso para inventariar su labor, diseminada por doquier.

Hasta ese momento, si bien había hecho trabajos para varias editoriales, su trabajo estaba centrado primero en Abril y luego en Frontera. En esta nueva etapa se multiplica su labor, apremiado por circunstancias económicas pero siempre dando lo mejor de sí con gran profesionalismo.

De este período surge la que muchos consideran su mejor serie, apuntalada por la labor de Alberto Breccia: «Mort Cinder».

Yago: nuevos personajes para revistas renovadas

Editorial Abril dio un golpe de timón, cambiando el rumbo de sus publicaciones. Se alejó de la historieta y se dedicó de lleno a publicaciones femeninas, como *Claudia* y otras de noticias de actualidad.

Un empleado administrativo de la editorial –Francisco Romay– obtuvo la propiedad de los títulos de las revistas y continuó publicándolas, sin interrupciones, bajo el sello de la Editorial Yago, a partir de enero de 1962. Luego de un período de continuidad con la línea impuesta en Abril, comienza a introducir cambios en la apariencia y conteni-

do de *Misterix* y *Rayo Rojo*, y las ediciones extraordinarias –los *Súper*– adquieren identidad propia, con una periodicidad más o menos regular y personajes propios, producidos para los mismos.

Romay reúne un grupo de colaboradores de alto nivel: Alberto Breccia, Hugo Pratt –cuyo retorno es anunciado con carteles publicitarios: «El genial Hugo Pratt vuelve a *Misterix*»–, Carlos E. Vogt, Arturo del Castillo, Juan Arancio, Leopoldo Durañona, Ernesto García Seijas, José Muñoz, Solano López, César Spadari, Ray Collins, y –no podía faltar– Héctor Germán Oesterheld.

De esta etapa le pertenecen «Lord Pampa» (Solano López) en *Rayo Rojo* y *Súper Rayo Rojo*; en *Misterix* y *Súper Misterix*: «Mort Cinder» (A. Breccia); en *Misterix*: «León Loco» (García Seijas) y «Comandante Prado» (Spadari); en *Súper Misterix*: «Watami» (Moliterni), «Santos Palma» (Carlos Cruz), «Los marcianeros» (Solano López) y «Lobo Cruz» (Haupt). En diciembre 1962 Yago comienza a editar la revista *Sargento Kirk*, donde se reditan episodios de la serie del mismo nombre, los mismos que en el *Misterix* de Abril eran publicados en forma continuada, semana a semana; llegan a publicarse una veintena de números. *Cinemisterio*, *Álbum Rayo Rojo*, *Álbum Misterix*, son los títulos que a principios de 1965 remplazan a los *Súper* y, a mediados de año, a las mismas revistas semanales. En ellas no hay material nuevo de HGO, y sólo pueden encontrarse unitarias de Frontera o episodios de «Ernie Pike», algunos con la firma del guionista, otros sin él. Similar situación se produce cuando, concluido el ciclo de Yago, la Editorial Apolo reinicia las publicaciones *Rayo Rojo* y *Misterix*, e inicia las de «Bull Rockett» y «Joe Gatillo», publicándose rediciones de «El sargento Kirk».

Oesterheld descubre Atlántida

Constancio C. Vigil en 1918 funda la Editorial Atlántida, dando a conocer la revista homónima. Un año después se dan a conocer *El Gráfico* –en sus inicios una revista de actualidad– y *Billiken*, considerada la revista infantil más antigua del mundo de habla castellana. Poco y nada se ha escrito sobre la labor de HGO en esta editorial, labor que duró aproximadamente una década.

Héctor Germán Oesterheld posiblemente en 1965 haya iniciado su relación con la editorial. Al menos el trabajo más viejo detectado es una historieta de ciencia ficción realizada en colaboración con Eugenio Zoppi, «Rumbo a las estrellas», publicada en febrero y marzo de ese año en *Billiken*. También en ese año encontramos, entre los números 15 y 20 de *Sport*, suplemento mensual de *El Gráfico*, breves historietas deportivas como «El penal», que guionó HGO sobre un argumento de Juvenal, también con dibujos de Zoppi. El año siguiente el mismo dueto produce una unitaria –«Salvamento espacial»– con el protagonismo de una pareja de pilotos de prueba, curiosamente inserta al pie de un fascículo de divulgación científica, auspiciado por *Billiken*, de venta en librerías.

En 1969, para la revista *Gente*, en colaboración con Alberto Breccia, serializan una nueva versión de «El Eternauta», más comprometida políticamente. Por exigencias de la editorial, que incluso llegó a disculparse con sus lecto-

res por la publicación de la obra, el relato debe abreviarse considerablemente; no obstante es esta versión la primera que se conoció en Europa, y la que abrió las puertas a la producción del *viejo* Breccia.

Cuando aún estaba apareciendo «El Eternauta», en *Gente* no. 212 (14/8/69) se publica «Borman lo vio así», relato de los momentos vividos por los astronautas de la misión Apollo 8 en su avistamiento lunar. Los guiones de HGO tienen el sostén gráfico de Alberto Breccia y su hijo Enrique, el mismo equipo que el año anterior diera a conocer «Vida del Che».

En 1970, exactamente el primer día del año, da comienzo en *Gente* «Dos entre la gente», que por espacio de casi tres meses muestra la vida de una joven de clase media, y el dilema de su novio de seguir trabajando y estudiando en Argentina o aceptar una inmejorable propuesta de ir a vivir a Estados Unidos.

En una nota a la editorial, HGO presenta así la serie: «El primer episodio es, argumentalmente, la puja entre Marcos (el *nacionalista*), Tacho (el *hippie*) y Pepo, el hijo de un industrial rico, por conseguir a Cecilia, que termina *metiéndose* con Marcos (no será el novio definitivo: este aparecerá en el episodio siguiente). En el primer episodio quedará pintado el medio ambiente de Cecilia, su familia, sus amistades, su vida de siempre, sus problemas, sus sueños (sólo fue publicado ese primer episodio). "Dos entre la gente" se mantendrá siempre dentro de la realidad posible: en sus conflictos no habrá patologías ni tragedias; serán los conflictos propios de un grupo de vida joven en el Buenos Aires de hoy, la eterna lucha con la generación anterior, la alienación, los problemas que vienen de afuera (Vietnam, problemas raciales, comuniso, etc.), los problemas nuestros (peronismo, revisionismo, el no desarrollo del país, etc. etc.). Toda esta temática jugará dentro del marco de la vida nuestra de cada día, el barrio, la calle, la televisión y el cine, el deporte, alguna exposición de arte, la moto, la mochila, el disco. La vida joven de nuestra cambiante Argentina, su gente, su paisaje escondido. "Dos entre la gente" no será, pues, una fotonovela. Ni un teleteatro. Manteniéndose siempre fácil, será una historieta que piensa. Sana, optimista, con una gran fe en la vida. Porque así es Cecilia, la protagonista: le gusta mucho salir pero también le gusta charlar con la abuela, profundamente argentina, siempre positiva, vitalmente religiosa aunque muchas veces saltee la misa, hondamente sentimental bajo la corteza impulsiva y alegre».

En el no. 262 de *Gente* (30/7/70), bajo un sello «Gente '80 vida cotidiana» –donde se pretende anticipar las modificaciones a introducirse en esa década

que recién comenzaba– con el título de «El turista del tiempo» HGO vislumbra tales adelantos (algunos vistos hoy, otros por concretarse), al hacer aparecer a un personaje en 1980 como viajero temporal. Dos páginas de literatura convencional con ilustraciones y tres más de historieta –dibujos de Duraño-na– nos refieren un país totalmente cambiado, con innovaciones al servicio de la gente, que tiene un mayor nivel de vida. Al final del trabajo, el viajero del tiempo reflexiona, viendo a un matrimonio treintañero: «...en el 70 andarían por los veinte. Quizás medio *hippies*, quizás rebeldes. Ahora están conformes... Pero no están conformes porque se están resignando... Están conformes porque están venciendo...».

Canal TV, revista dedicada exclusivamente a la televisión, hacía ya un tiempo que había pasado a formar parte de Atlántida cuando HGO, con distintos dibujantes, encara la adaptación de películas: por ejemplo detectamos en 1972 «Doctor Zhivago», con dibujos de Lavallen y «Amor sin barreras», con dibujos de Marcos Adán en el número correspondiente al 11 de noviembre del mismo año.

Tiempo después, en ocasión de presentar a la editorial un proyecto similar para la adaptación de novelas famosas en historieta, destinado a *Billiken*, Oesterheld dice: «En *Canal TV* estamos aplicando, creo que con éxito, una nueva fórmula para la adaptación de películas: en lugar de hacer un anodino resumen ilustrado, como es lo común, relaboramos la historia tratando de conservar los elementos esenciales de clima y argumento; la idea básica es lograr una historieta con todos los ingredientes de una buena *completa* y tan atractiva como para interesar incluso a los lectores que no han visto la película. Propongo aplicar el mismo criterio para publicar en *Billiken* durante los meses

de verano adaptaciones de novelas famosas, en versiones *completas* de 8 a 10 páginas (80-100 cuadros). Aparte de divulgar obras valiosas lograremos un material de mucho atractivo visual y gancho literario; en cada número de la revista el lector absorberá los elementos básicos de toda una novela».

Aparentemente el proyecto no tiene eco en la editorial, en cuanto a publicar completa una historieta por número, pero alguno de los títulos propuestos es llevado a la revista en forma de entrega semanal. Así vemos cómo en *Billiken* no. 2800 (septiembre de 1973) se anuncia «Sherlock Holmes» de Arthur Conan Doyle, con dibujos de Gustavo Trigo en la adaptación de «El sabueso de los Baskerville». También se detecta la adaptación de «20000 leguas de viaje submarino» de Julio Verne, con dibujos de Roberto Regalado (1975) y «Martín Fierro», con dibujos de Carlos Roume.

En la página tres de *Billiken* no. 2714 (17/1/72), inmediatamente debajo del logo de la revista y con dos ilustraciones de Alberto Breccia, detectamos «Con la vida en un hilo», relato de lo ocurrido siete meses antes en un vuelo de instrucción de un cuerpo de paracaidistas canadienses acantonado en Alemania, donde un sargento instructor salva la vida de un conscripto.

Además de la malograda segunda versión de «El Eternauta», sin duda lo más importante realizado por HGO para Atlántida es «Marvo Luna», para *Billiken*, de corte de ciencia ficción, publicada entre 1972 y 1973, con dibujos iniciales de Solano López, remplazado luego por José Muñoz, terminando la saga en manos de la dupla Vitacca-Adán.

En la misma época, también para *Billiken*, en cuadernillos o separatas centrales de la publicación –en período vacacional– HGO produce historietas con personajes de series o unitarias: «Bull Rockett», con dibujos de Enio (no. 2773 de 5/3/73), «Frankie, el pequeño cow-boy», dibujado por Dalfiume (no. 2768 de 29/1/73), «Primero en Marte» (no. 2763 de 25/12/72) con arte de Roberto Regalado, relatando la odisea de un sobreviviente –argentino– de la primera expedición llegada al *Planeta Rojo*; «El Tostado», dibujado por Gustavo Trigo (no. 2813 de 12/73), donde la vida de un caballo –el que da título a la historieta– y la muerte de un niño se mezclan para dar un mensaje acerca de la libertad y la comprensión humana.

También en esa época HGO reflota el que quizás haya sido su personaje predilecto: «El sargento Kirk», desde febrero 1973, en *Billiken*, con dibujos de Gustavo Trigo.

A. Ferreiro, F. García, H. Ostuni, L. Rosales, R. Van Rousselt

PALABRA DE OESTERHELD

La nueva historieta *

Ante todo quiero explicar el propósito de esta charla.

No voy a atacar ni a defender la historieta. Dejo el tema para sicólogos y pedagogos, que sin duda disponen de elementos de juicio muchos más valiosos de los que yo pueda tener.

Haciendo eso sí, la salvedad de que quienes atacan la historieta generalmente ni siquiera la han leído; los que se acercan a la historieta con criterio objetivo sin conceptos preformados, suelen encontrarse con más de una sorpresa.

No haré tampoco la historia de la historieta, que la tiene, aunque más de uno se sorprenda. Pero hay ya algún buen texto sobre la materia, el de Enrique Lipszyc, por ejemplo, muy completo aunque un tanto desordenado, y no sería mucho lo que yo podría aportarles de nuevo. Tampoco hablaré sobre los aspectos técnicos de la historieta; hay dibujantes que han hecho la teoría de la historieta y están en mejores condiciones técnicas que yo para hablar sobre la realización historietística.

No haré, pues, ni crítica ni elogio, ni historia, ni técnica. Lo que haré será presentar a ustedes algo nuevo sobre que pensar. Si por lo menos unos de los que me escuchan se acuerdan en el futuro de estos minutos que pasamos juntos me declararé más que satisfecho.

Lo que me propongo hacer es hablar sobre una nueva forma de historieta que está empezando a nacer, una historieta que será la historieta del futuro, en una palabra la *historieta nueva*.

Todos sabemos lo que hasta ahora hemos oído de la historieta; un medio de entretenimiento para el gran público que, por su baratura, por su facilidad y su fuerza expresiva, ha gozado y goza de una difusión muy grande en todo el mundo.

Enteramente dedicada a entretener, la historieta, hasta ahora, hay que reconocerlo, ha empleado recursos no siempre nobles. Son muchos los excesos cometidos por los editores desaprensivos. La mala fama que tiene la historieta es en muchos casos ampliamente merecida.

Pero, así como hay cine bueno y cine malo, así como al lado del gran teatro de un Miller o de un Sastre está el teatro innombrable que sólo busca halagar la parte más visceral del individuo, así, repito, hay historieta buena e historieta mala. Entendiendo como historieta mala la que, como el teatro o el cine o la televisión malos, no es otra cosa que escapismo sensorial. Que embota, adormece el espíritu.

Y entendiendo por historieta buena

* Artículo en el no. 1 de *Dibujantes* (segunda época), noviembre 1965.

¿QUISIERA YO TAMBIÉN HACER COMO LOS CASTORES Y LOS PATOS SALVAJES— TENER MI "WIG WAM" . MI "SQUAW"...)
SE LE ACELERÓ EL PULSO. Y, SIN DARSE CUENTA, ACELERÓ TAMBIÉN EL PASO. Y...
LA SÚBITA ACELERACIÓN LE SALVÓ...
PERO...
ALGO LE PASÓ ROZANDO LA ESPALDA. UNA FLECHA...

la que, sin dejar de tener atractivos para el gran público, procura darle algo más, ya sea una enseñanza o alguna emoción diferente a la mera excitación que crea la violencia, que es lo que hace la historieta mala.

Créase o no, hay historietas con ternura y hasta las hay con poesía.

Desde luego que desgraciadamente las historietas malas son más que las buenas.

Y hay entre ambas una gran masa de historieta indiferente, mediocre que no agrega ni quita nada, que no es muy criticable pero que tampoco se gana mayores elogios.

Este es, a muy grandes trazos, el panorama de historieta actual: aunque, repito, es mucho lo de malo que tiene la historieta, es también mucho lo positivo que se ha hecho y que se hace; de seguir las corrientes actuales es de prever que el porcentaje de historieta buena irá creciendo en detrimento de la historieta mala; cada vez son más los editores que tratan de publicar material más digno.

Sin embargo, no es de esta historieta *algo mejor* que quiero hablar, no es esta la *historieta nueva* a la que me referí poco antes.

Lo que quiero es que tome estado público una verdadera revolución que se está operando en la historieta, revolución que, me atrevo a predecir, terminará cambiando completamente la temática de los argumentos en el sentido del mismo dibujo, la trascendencia toda del género.

Aunque tiene más de medio siglo de existencia, la historieta está todavía en pañales; se ha quedado detenida en su evolución. Es como si el cine se hubiera quedado en el tiempo de Max Linder y Harol Lloyd, como si las películas de aquella época siguieran inspirado las producciones de hoy.

La historieta se ha quedado frenada, autolimitada, resignada a ser un género para chicos, para adolescentes, para adultos que no abandonaron del todo la adolescencia. Esta situación está cambiando. La historieta, por el empuje de algunos creadores que no se conforman con lo antiguo, que quieren lograr algo más, está poniéndose de nuevo en marcha, está avanzando, reanuda la evolución que tarde o temprano hará de ella un género tan maduro como el cine o como el teatro.

Más de uno, al escucharme, se estará ya preguntando: ¿por qué la historieta debe evolucionar? ¿qué necesidad hay de ella?

¿A qué responde la inquietud de esos creadores que he mencionado, qué justificativo tiene tratar de darle trascendencia a un género que hasta ahora no ha tenido prácticamente ninguna?

La respuesta es simple: la historieta debe reanudar su evolución porque potencialmente representa un medio fabuloso de difusión cultural; porque debidamente desarrollada, puede enriquecer la vida espiritual de muchos seres prácticamente ciegos hasta ahora a todo lo que sea cultura. y más aún. Cuando se sepa aprovechar todas sus potencialidades, la historieta puede llegar a ser un elemento importante aún en la vida espiritual del más culto de los individuos.

Antes de la invención del cine, por supuesto nadie tenía necesidad de él. Hoy el cine está ya definitivamente incorporado a la vida espiritual del sector de público que tiene acceso a él. Una buena película es una experiencia vital que hasta puede cambiar la forma de pensar o de sentir de cualquiera.

No hay razón para que lo mismo no ocurra con la historieta. Que de ser el medio de expresión puede llegar más adentro a parte del público, pues hasta las capas más inferiores de la sociedad tiene acceso a él, lleva en sí mismo todos los elementos para convertirse en un arte propio, enteramente independiente, un *octavo arte* con tanto derecho a la existencia como los otros siete.

Comprendo que ya es hora de que definamos las cosas, que explique qué entiendo por *historieta nueva*.

Entiendo por *historieta nueva* la historieta que por su temática y su realización, llegue al público todo, no sólo al público infantil. La historieta que interese.

a propósito de «Mort Cinder»

Ezra Winston, anciano anticuario de Londres, está a punto de iniciar la experiencia más profunda y extraña de su vida, que siempre ha sido recoleta y monótona.

Un misterioso objeto, supuestamente egipcio, envuelto en un diario viejo, le es entregado por el Esqueleto, vagabundo anticuario. En una de las páginas se notifica la muerte por horca de Mort Cinder. El objeto obsesiona a Ezra y lo ve reflejado en todo lo que mira.

Siguen llegándole noticias sobre Cinder que, inevitablemente, lo llevan a él, creando un suspenso impresionante

SEGUÍA EL TRABAJO EN LA MINA. DECENAS DE ESCLAVOS SUCUMBÍAN EN LOS FRENTES DE AVANCE, APLASTADOS POR LAS ROCAS...
O EN EL TÚNEL DE LOS CRISOLES, ANIQUILADOS POR MISTERIOSA ENFERMEDAD QUE AFLOJABA LA PIEL, QUE QUEMABA LOS OJOS, HASTA ENCEGUECER Y MATAR...

DÉJAME, MORT... YA PASARÁ...
HASTA GUMA, EL PRIMER AYUDANTE DE LOS TRES HOMBRES SABIOS, ESTABA ATACADO POR EL MAL... ¿CUÁNTO TARDARÍA EN ATACARME A MÍ?

...TERMINAN ASÍ: "POR ESTO FUE LLAMADO EL NOMBRE DE ELLA BABEL, PORQUE ALLÍ CONFUNDIÓ JEHOVÁ EL LENGUAJE DE TODA LA TIERRA Y DESDE ALLÍ LOS ESPARCIÓ SOBRE LA FAZ DE TODA LA TIERRA...
fin

hasta desembocar en lo que será el meollo de la primera historia del personaje.

Amén del guión, que se presentaba excepcional, mucha expectativa creó este trabajo de Alberto Breccia que había estado retirado un tiempo (desde el final de «Sherlock Time», para Editorial Frontera) del campo historietístico. Es un retorno asombroso con un personaje a su medida. Los ambientes góticos plagados de sombras nocturnales en donde se desdibujan los contornos de los personajes y el paisaje, dan una medida angustiosa de la existencia. La acción, ralentada por momentos, desemboca en continuas crisis vertiginosas.

Asombra también, conceptualmente en lo gráfico, una aparente vuelta del dibujante a amores juveniles de su profesión (las páginas mejores de «El Vengador», los ambientes de «Puño Blanco», tira diaria realizada para el vespertino *La Razón*, alguno de los capítulos de «Vito Nervio», o las tapas realizadas para *Tit-Bits*) influida por las ilustraciones de las revistas de novelas populares de misterio de origen británico, muy comunes en Argentina en los años que corren de la la década del diez a la del treinta. Es poco conocida la afición de *El Viejo* a reunir la colección de *Tit-Bits* de esa época, publicación ejemplo de lo anteriormente escrito.

Vuelve con una técnica revolucionaria que impacta a los lectores (desarrolla el dibujo con una yilé entintada, difícil habilidad que acompaña con pluma y pincel), y cada página es un descubrimiento en la manera de encarar la historieta que le ha valido el reconocimiento internacional.

Además de la edición original en *Misterix*, se reditaron aquí diversos capítulos en *Pif-Paf*, de Récord, en la edición recopilatoria a gran tamaño de Martínez Peyrou, en *LD-3* (1969), en el diario *Sur* (1990), además de las ediciones en Italia, Francia, Alemania y España.

El guión de Oesterheld es el de sus mejores momentos, sobre todo la historia en la cárcel de Blue Dove y el de las Termópilas.

En 1985 la revista especializada *Fan Comics* (no. 1, España) encuestó a cincuenta y cinco personalidades del mundo español de los comics, a quienes se les requirió «una lista de sus quince obras favoritas a través de la historia mundial de los comics». «Mort Cinder» figuró en octavo lugar, con veintiún votos, detrás de «The Spirit», «Little Nemo», «Prince Valiant», «Corto Maltese», «Terry and the Pirates» (Caniff), «Flash Gordon» (Raymond) y Lieutenant Blueberry. Sobre la base de esa misma lista y de acuerdo con todas sus obras votadas, entre los guionistas HGO figuró segundo, detrás de Don Moore (redactor de «Flash Gordon» y «Jungle Jim»).

R.V.R.

HOMENAJES

HOMENAJES

Un *fumetto* para Héctor
por Bepi Vigna

La idea de esta breve historia ha nacido de manera casi natural porque nos placía narrar la vida de Héctor Oesterheld usando el lenguaje por él preferido, haciéndolo así llegar a ser, por una vez con su nombre, el protagonista de un *fumetto*, aunque el guionista ya había prestado su rostro para Ernie Pike, uno de sus personajes más apreciados.

Juan Zanotto, que ha sido compañero de trabajo de Oesterheld, ha provisto una gran ayuda en la faz de la documentación y ha trabajado el diseño con una meticulosidad y un empeño en el que transparenta una fuerte implicancia emotiva.

Para mí ha sido un honor trabajar con él y sobre todo trabajar en una historia como esta.

En la narración, la desaparición de Oesterheld viene datada el 21 de abril de 1977, aunque la denuncia presentada por la mujer del escritor en la embajada alemana fue hecha el 3 de junio de ese mismo año. Esta diferencia de datos da la medida del período atormentado y oscuro que vivía en aquel tiempo Argentina. De hecho, la mayoría de las veces reinaba mucha incertidumbre sobre el día exacto en que cualquiera había sido secuestrado por la policía. El clima de terror inducía frecuentemente a los componentes de una misma familia a vivir separadamanete y a limitarse a comunicaciones esporádicas. Una historia terrible.

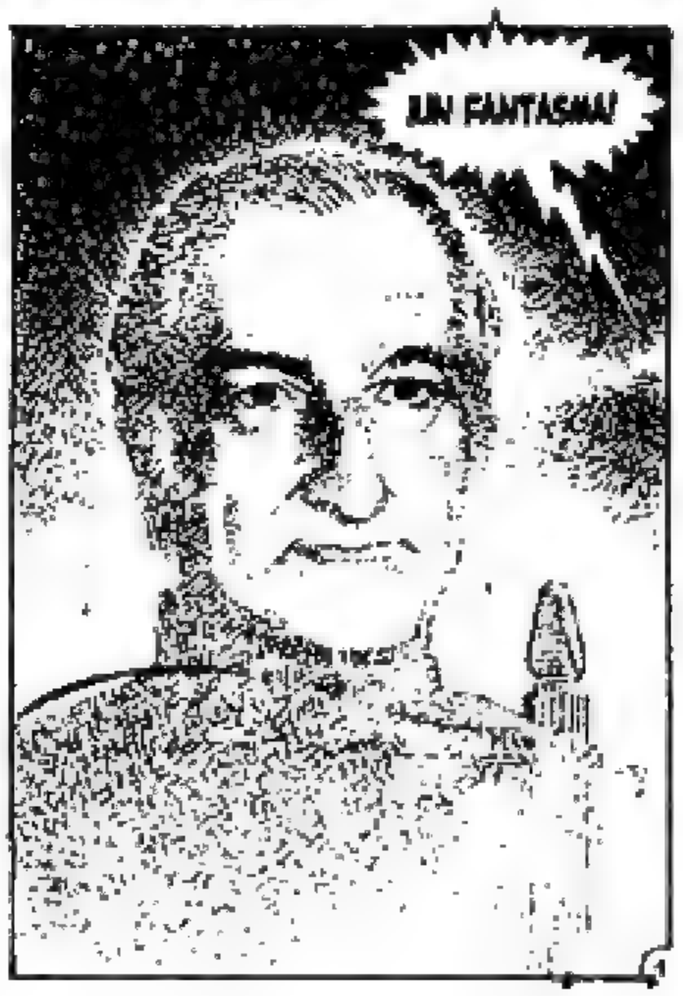
HACE CALOR ESTA NOCHE. TENGO EL HÁBITO DE TRABAJAR CON LA VENTANA ABIERTA Y DE CUANDO EN CUANDO PUEDO DESCANSAR LOS OJOS MIRANDO LAS ESTRELLAS.

ME GUSTA ESCRIBIR A ESTA HORA TARDÍA... CUANDO EL TELÉFONO NO SUENA Y EL ÚNICO RUMOR ES EL DE MIS DEDOS SOBRE EL TECLADO.

A VECES TENGO LA IMPRESIÓN QUE EN UN MOMENTO COMO ESTE SE PUEDE INTUIR LA ETERNA ARMONÍA QUE REGULA EL UNIVERSO.

DE IMPROVISO SIENTO UN EXTRAÑO CRUJIDO PROVENIR DE SILLA FRENTE AL ESCRITORIO...
?

...UNA SOMBRA TOMA FORMA ANTE MÍ...

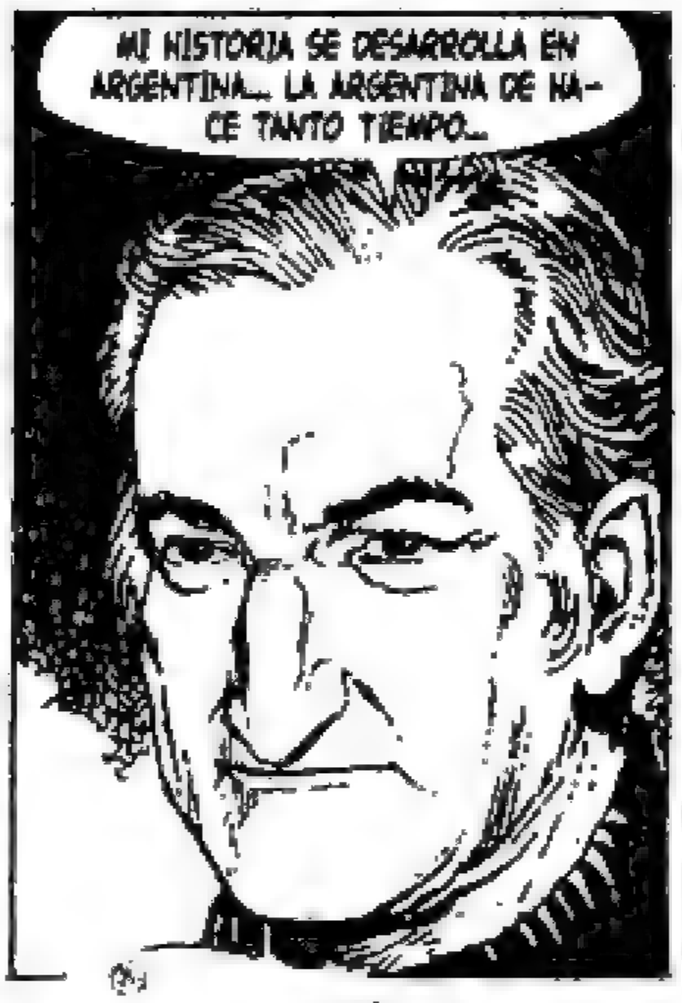

¡UN FANTASMA!

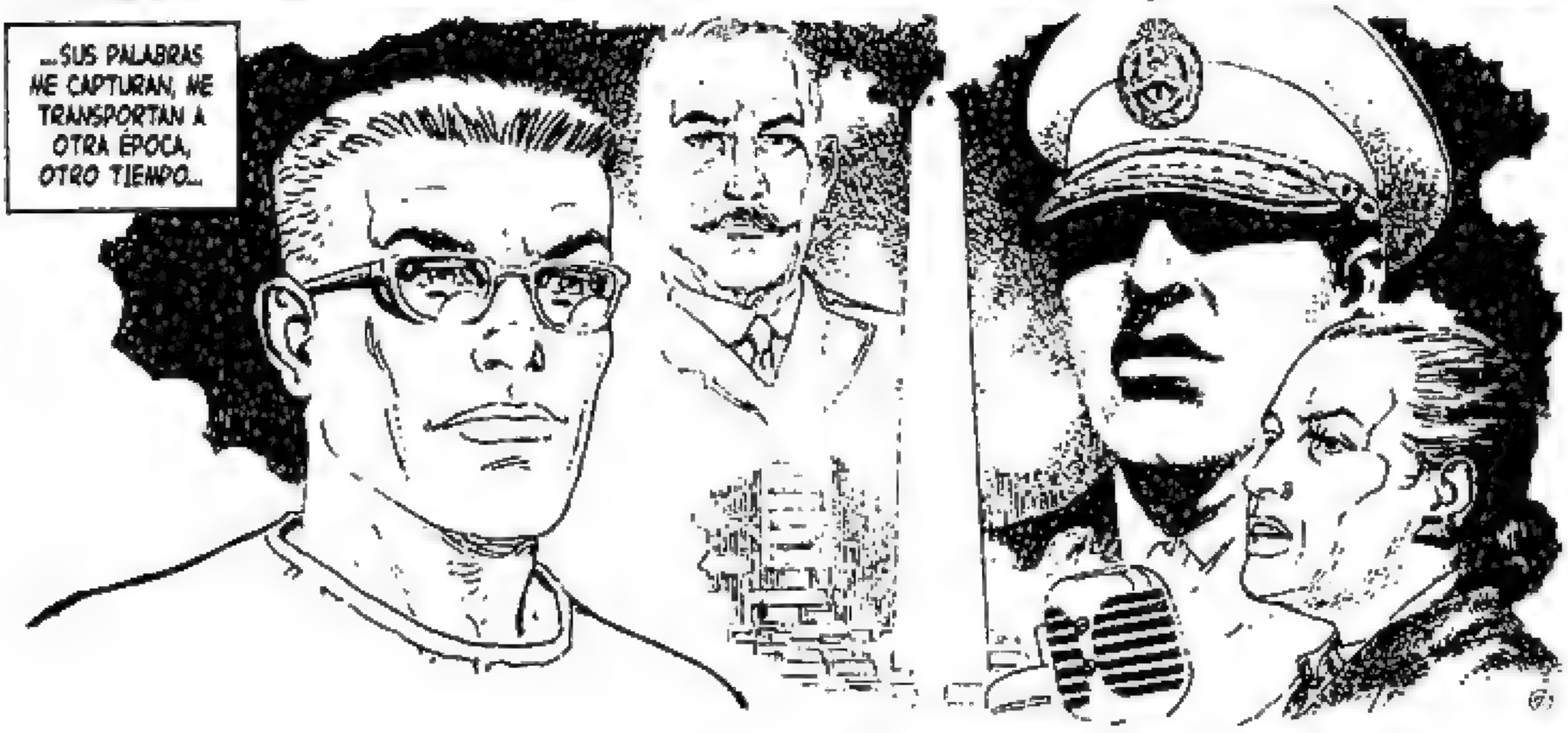
¿ESTOY EN LA TIERRA, VERDAD?
MIRA A SU ALREDEDOR COMO SI NADA FUESE... YO ESTOY PARALIZADO POR LA SORPRESA, PERO NO TENGO MIEDO...

...ESA EXTRAÑA PRESENCIA ME TRANSMITE SENTIMIENTOS DISTINTOS AL MIEDO...
VEO QUE TRABAJAS MUCHO... ¿QUE HACES?
ESCRIBO... EHM... SOY UN GUIONISTA

FÍJATE UN POCO....TRAS TANTAS CASAS, TRAS TANTOS HOMBRES, VENGO JUSTAMENTE A DAR CONTIGO... ANTE UNO QUE ESCRIBE.

SABES, TAMBIÉN HA SIDO MI PASIÓN ESCRIBIR HISTORIAS. ¿QUIERES QUE TE CUENTE UNA?
¡EH?
ANTES QUE YO PUEDA RESPONDERLE ÉL YA HA INICIADO SU RELATO.


MI HISTORIA SE DESARROLLA EN ARGENTINA... LA ARGENTINA DE HACE TANTO TIEMPO...


...SUS PALABRAS ME CAPTURAN, ME TRANSPORTAN A OTRA ÉPOCA, OTRO TIEMPO...

"DE PEQUEÑO, MI INFANCIA TRASCURRIO ENTRE BUENOS AIRES Y LA CAMPIÑA DE SAN COSME... DONDE PODIA JUGAR Y CORRER AL AIRE LIBRE. AMABA LA LIBERTAD DE LOS CAMPOS Y DEL VIENTO."
"CUANDO NO PODÍA SALIR DE LA CASA, DEVORABA LIBROS DE AVENTURAS... LA ISLA DEL TESORO, ROBINSON CRUSOE, LOS TIGRES DE LA MALASIA. ASÍ COMENCÉ A APRECIAR LA LIBERTAD DE LA FANTASÍA."
"ESTABA ESCRITO EN MI DESTINO QUE DEBÍA CONVERTIRME EN GUIONISTA... Y UN DÍA ABANDONÉ MI TRABAJO DE GEÓLOGO PARA PONERME A ESCRIBIR RELATOS."
¡OH! ESTÁ MUY BIEN ESTE ESCRITO DE OESTERHELD... LLÁMELO, TENGO UNA PROPUESTA QUE HACERLE.
DE ACUERDO, SEÑOR CIVITA.
EDITORIAL ABRIL
¡HISTORIETAS...! ¡YO JAMÁS HE LEÍDO UNA EN MI VIDA!
SIEMPRE SE PUEDE PROBAR... CON TU FANTASÍA Y TU CULTURA, ESTOY SEGURO QUE RESULTARÍAS BUENO COMO GUIONISTA.
FELICITACIONES HÉCTOR, LEÍ TU ÚLTIMA HISTORIA EN MISTERIX.
MMM... ¡EL DIBUJANTE HA CAMBIADO ALGUNAS SECUENCIAS!
SEGURO QUE NADIE ESCRIBIRÁ JAMÁS LA HISTORIA DE LAS MEJORES SECUENCIAS DE GUIÓN QUE LOS DIBUJANTES NO HAN RESPETADO.
APUESTO A QUE SOS UN DIBUJANTE...
SÍ, VENGO DE ITALIA... ME LLAMO HUGO PRATT.

"16 DE SEPTIEMBRE DE 1955, UN GOLPE MILITAR PONE FIN AL GOBIERNO DE JUAN PERON."

"COMENZABA UN PERÍODO DE FUERTE INESTABILIDAD POLÍTICA."

¡JORGE!

¡HOLA HÉCTOR, HERMANITO!, ¿DE QUÉ QUERÍAS HABLARME?

SE ME OCURRIÓ UNA IDEA... ¿POR QUÉ NO FUNDAMOS NUESTRA PROPIA EDITORIAL?

¿HABLÁS DE EDICIONES DE LOS HERMANOS OESTERHELD?

NO. VOY A CREAR LA EDITORIAL FRONTERA... Y HARÉ BUENAS HISTORIETAS... VIGOROSAS, ALEGRES, APASIONADAS Y HUMANAS, HISTORIAS QUE INVOLUCREN A LOS LECTORES...

HISTORIETAS QUE SORPRENDAN POR NUEVAS, ORIGINALES, MODERNAS, QUE SEPAN HABLAR AL MUNDO DE HOY... HISTORIETAS VIBRANTES DE LIBERTAD Y DEMOCRACIA.

"LLAMAREMOS A LOS MEJORES DIBUJANTES CON QUIENES HEMOS TRABAJADO... PRATT, SOLANO LOPEZ, MOLITERNI, BERTOLINI, Y DESPUÉS, MÁS ADELANTE, A GARCIA SEIJAS, BALBI, RUBÉN SOSA..."

HORA CERO

Frontera

FELICITACIONES, HÉCTOR. ESTE ERNIE PIKE ES UN GRAN TRABAJO...

GRACIAS, PERO EL MÉRITO TAMBIÉN SE DEBE A LOS MUY BUENOS DIBUJOS DE HUGO PRATT.

"EN 1957, EN LAS PÁGINAS DE HORA CERO SEMANAL, APARECE EL PRIMER CAPÍTULO DE EL ETERNAUTA."

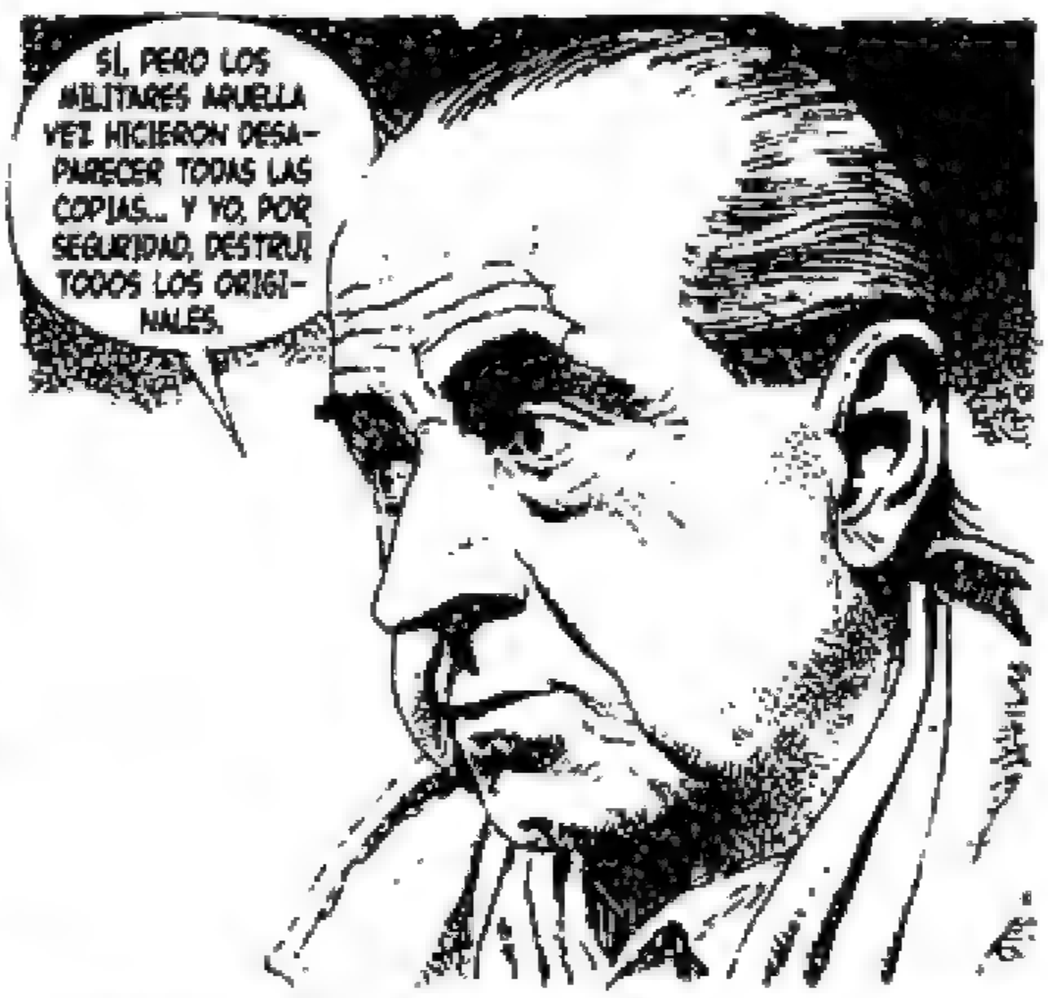
El eternauta
¿QUÉ ESTÁS LEYENDO?
UNA HISTORIA DE CIENCIA FICCIÓN VERDADERAMENTE FANTÁSTICA! HABLA DE HOMBRES MANIPULADOS POR EL PODER... COMO MARIONETAS TELECOMANDADAS... DE PODERES OCULTOS QUE VAN DETRÁS, Y DE MILITARES...

"AÑOS MÁS TARDE, LA DECLINACIÓN EN LAS VENTAS DE LAS REVISTAS LLEVÓ A LA QUIEBRA A LA EDITORIAL. LOS TIEMPOS SE NICIERON CADA VEZ MÁS DUROS Y LLEGARON A SU MÁXIMA EXPRESIÓN CON LA ENTRADA AL PODER DEL GENERAL VIDELA EN 1976."

"TODAS LAS LIBERTADES CONSTITUCIONALES SON SUSPENDIDAS Y SE INSTALA UN RÉGIMEN REACCIONARIO Y FUERTEMENTE REPRESIVO."

HOLA ALBERTO... ¿Y ESTA INESPERADA VISITA? ¿ALGÚN PROBLEMA CON EL GUIÓN?
NO, NO ES ESO... DEBO HABLARTE DE UN ASUNTO DELICADO.

UN POSTER DEL CHE GUEVARA... NO ES SALUDABLE TENER CIERTAS COSAS EN CASA EN ESTOS TIEMPOS.
LO HAN PEGADO MIS HIJAS... PERO, ME DECÍS ESO DESPUÉS QUE HICIMOS JUNTOS LA BIOGRAFÍA DEL CHE EN HISTORIETAS!


SÍ, PERO LOS MILITARES AQUELLA VEZ HICIERON DESAPARECER TODAS LAS COPIAS... Y YO, POR SEGURIDAD, DESTRUÍ TODOS LOS ORIGINALES.

¿QUÉ HICISTE QUE?
ES MEJOR ASÍ... CREEME... PERO ENTERRÉ EN EL JARDÍN UNA COPIA PUBLICADA.

FUI AMENAZADO ¿SABÉS? Y SE OYEN EXTRAÑOS COMENTARIOS POR AHÍ... TENÉS QUE ESTAR ATENTO CON TUS HIJAS, SE ESTÁN EXPONIENDO DEMASIADO.

YO SÉ QUE MI HIJAS CORREN PELIGRO... PERO POR OTRA PARTE COMPARTEN MIS MISMOS IDEALES... ¿CÓMO SE PUEDE FRENAR LA JUVENTUD, LA PASIÓN POLÍTICA, LA VOLUNTAD DE LIBERTAD!

"BEATRIZ FUE ASESINADA... DIJERON QUE HABÍA ENCONTRADO LA MUERTE DURANTE UN ASALTO A UN CONVOY MILITAR... PERO YO JAMÁS LO HE CREÍDO."
"DE ELLA AL MENOS RESTITUYERON EL CUERPO. DE DIANA, EN VEZ, DESAPARECIDA UN AÑO DESPUÉS, NI SIQUIERA ESO... ¡DESAPARECIDA..., DESVANECIDA EN LA NADA...!

¡Y DESPUÉS ME TOCÓ A MÍ!
"21 DE ABRIL DE 1977."
BIEN, LLEGA ALGUIEN, DEBE SER HÉCTOR.
"AQUELLA NOCHE, EN LA PLATA, DEBÍA UNIRME A UN GRUPO DE COMPAÑEROS MONTONEROS."

?
¿EL SEÑOR HÉCTOR GERMÁN OESTERHELD? DEBE ACOMPAÑARNOS INMEDIATAMENTE.
¡¿QUIÉNES SON UDS.?! YO NO VOY CON NADIE...
SCREEEK!

¡OH, DIOS MÍO! ¡LO HAN DETENIDO!
¡ADENTRO... Y NO TE RESISTAS!
VAMOS... ¡HUYAMOS!
"IMPREVISTAMENTE, MIENTRAS ESCUCHO ALEJARSE UN AUTO EN LA NOCHE... EL FANTASMA DEJA DE HABLAR Y SU FIGURA COMIENZA, LENTAMENTE A DISOLVERSE..."

ESPERA... ¡NO TE VAYAS!
NO PUEDO QUEDARME, MI HISTORIA HA TERMINADO.
¡PERO, POR QUE HAS QUERIDO CONTARMELA?
PORQUE CIERTAS HISTORIAS NO SE DEBEN OLVIDAR JAMÁS... Y AQUELLOS QUE HACEN TU TRABAJO TIENEN UN DEBER IMPORTANTE... ¡EL QUE ESCRIBE TIENE UNA RESPONSABILIDAD!
RECUERDA... LA FANTASÍA ES EL PODER MÁS GRANDE...

...SI SE APRISIONA LA FANTASÍA Y LA VOLUNTAD DE SOÑAR.... ¡SE MATA LA LIBERTAD!
FIN

AUTORES

H.G. Oesterheld: maestro de los sueños

5

De *Patoruzito* a Evita

Andrés Ferreiro, Fernando García, Hernán Ostuni, Luis Rosales, Rodríguez Van Rousselt

Investigadores, Bañadera del Cómic, Buenos Aires, Argentina

Resumen

Es esta la época donde la producción de HGO es menos conocida la necesidad de procurarse una mejora económica hace que diversifique su producción en trabajos de menor relevancia. Incluso se traslada a Chile, donde deja un fuerte recuerdo, que profesionales de ese país reviven para esta obra. De este lapso se destaca, indudablemente «Vida del Che», con dibujos de Alberto y Enrique Breccia.

Abstract

This is the time when the production of HGO is less known; the necessity to get an economic improvement makes that he diversifies its production in works of smaller relevance. He even moves to Chile, where leaves a strong memory, that professionals of that country revive for this work. Of this period undoubtedly «Life of the Che», with art of Alberto and Enrique Breccia, stands out.

Por los pagos de *Patoruzú*

El 9 de agosto de 1962 la excelente revista de aparición semanal *Patoruzito* (no. 867) traía en su portada un dibujo del notable brasileño João Mottini que se repetía en tamaño más pequeño en la página 20, sirviendo de ilustración para un cuento, rotulado «Whisky falso», por Héctor G. Oesterheld. Es este el contacto más remoto que hemos encontrado de la labor de HGO en la Editorial Dante Quinterno. Pocos meses después, en el no. 74 (2/63) de *Hora Cero Extra!*, el mismo argumento, con leves modificaciones, se adapta a la historieta, bajo el título de «Herida mortal», con dibujos de Leopoldo Durañona.

Más allá de ese hecho puntual, la labor de HGO en Quinterno se circunscribiría al emprendimiento que el hijo de Quinterno, también Dante de nombre, realiza en 1971 con la aparición de *Patoruzito Escolar* (no. 1, 26/3/71), publicación destinada a integrar el segmento infantil-didáctico, compitiendo con *Billiken* y *Anteojito*. En *Patoruzito Escolar* Oesterheld produce la historieta «1827: ¡ataque a la Patagonia!», con dibujos de Carlos Roume. Desgraciadamente la corta duración de la revista (cinco números) deja inconclusa la serie.

En el no. 1 de la revista encontramos «Tina», una historieta en colores, a una página, sin mención de guionista. Los dibujos tienen la firma de Noemí Blind. Si no hubiésemos encontrado en los ar-

chivos de HGO el guión que reproducimos y que extrañamente remitiría a otro personaje del guionista –Charlena– difícilmente integraría Tina el universo de personajes de Oesterheld que aquí presentamos.

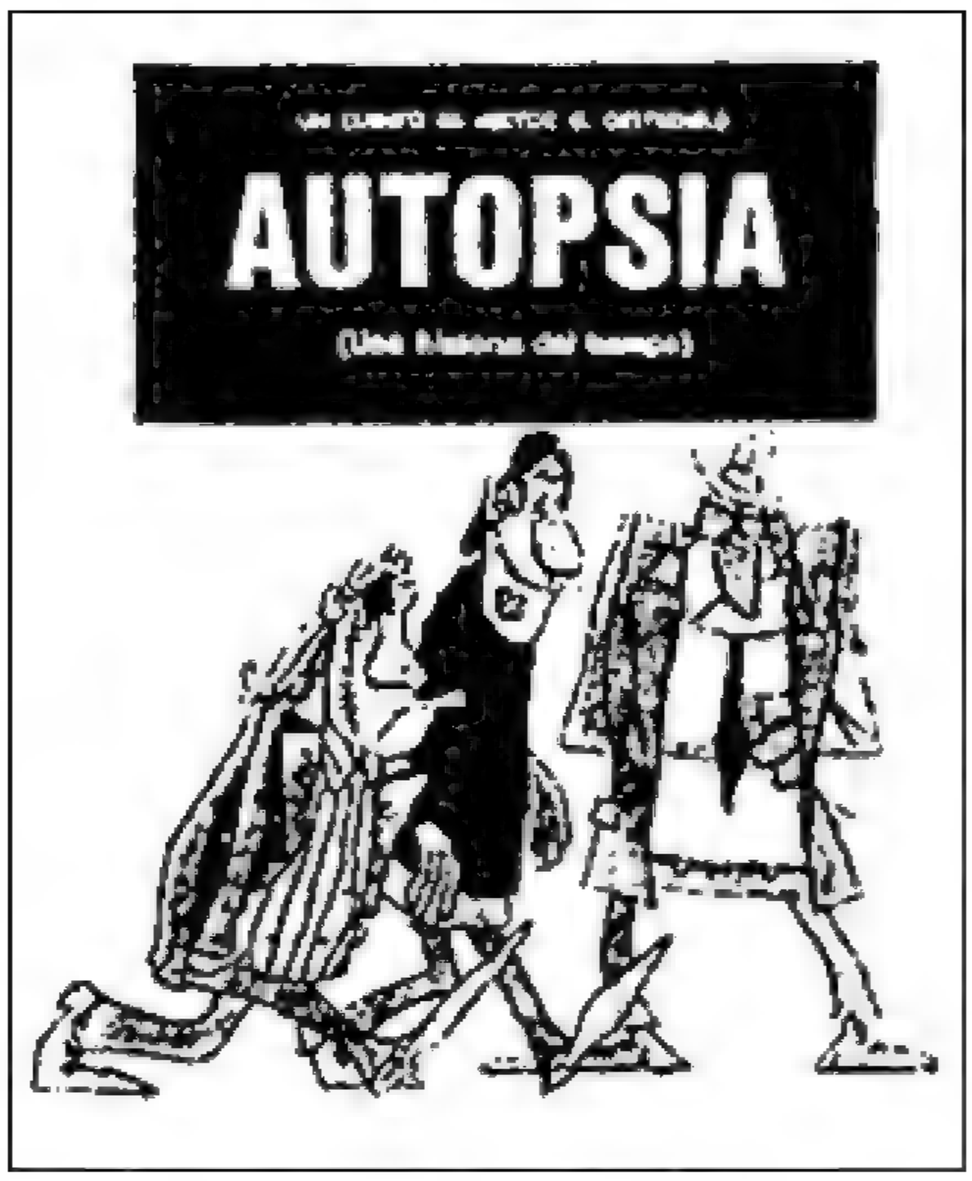
Trabajos no publicados

La vinculación de Oesterheld con la Editorial Quinterno, de acuerdo con testimonios y escritos encontrados en sus archivos, comprende no solo lo ya apuntado. La Editorial en determinado momento le compra guiones de tres o cuatro episodios de «Patria vieja», que luego no utiliza. También el guionista presenta episodios de «Ernie Pike», que no tienen acogida, y que luego serán utilizados en *Top*.

Para *Grandes Andanzas de Patoruzú* encara un episodio del cacique tehuelche; idas y venidas quedan registradas en cuatro sinopsis que HGO presenta a consideración de la dirección de la revista, cada una de ellas atendiendo a los cambios requeridos por ella, cambios que se certifican en dos notas de observaciones, una de ellas firmada por Mariano Juliá, estrecho y antiguo colaborador de Quinterno.

El nudo argumental del episodio –titulado «El obelisco encoge»– gira en torno a lo que un sabio ha logrado inventar y construir: un robot-topadora (el Ratorobot) que el inventor, altruista, quiere utilizar para abaratar la construcción de viviendas para los pobres. Un ayudante, malvado y ambicioso, se hace de los planos y construye, a escala diez veces mayor, un nuevo ejemplar del Ratorobot y lo utiliza amedrentando a los habitantes de Buenos Aires, hundiendo en el terreno a los monumentos y edificios más característicos de la ciudad, entre ellos el obelisco. Su guarida-laboratorio está construida bajo tierra, manejando desde allí al monstruo metálico. La intención del malvado sabio es lograr que ante su demostración de poderío el gobierno claudique y los bancos entreguen todos sus fondos, ante la amenaza de hundir bajo tierra el hospital de niños.

En las sinopsis posteriores desaparece la figura del sabio bueno, quedando todo como obra del sabio maligno. También desaparecen y se modifican situaciones que no son juzgadas convenientes por la editorial, ya sea por resultar poco creíbles o forzadas o por no coincidir con la idiosincrasia de los personajes tan cuidada por Dante Quinterno. En una de las notas de observaciones aludidas se lee lo siguiente: «A fin de seguir ambientando al guionista se transcriben unas acotaciones hechas por el señor Quinterno sobre la síntesis presentada: "El loco autor del descalabro tiene que vivir en la superficie. Escondido tras la máscara de un inocente ciudadano. Pero se traslada a su laboratorio secreto bajo tierra usando un sótano o túnel del tiempo de la colonia en una vieja iglesia o casa histórica de San Telmo. (Estudiar esto. Todavía existen lugares en Buenos Aires que pueden dar nacimiento a la fantasía y crear el clima para resolver este punto importante del argumento: el lugar usado por el maniático para rodearse de la impunidad necesaria y lograr pacientemente y con los medios apropiados instalarse adecuadamente en su mundo subterráneo). Si no vive en la superficie, se estrechan mucho los límites de la acción a desarrollarse. El acceso inclusive pa-



ra Patoruzú se hará difícil de resolver porque no se trata de que antojadizamente y por comodidad del argumentista elija un lugar caprichoso, cave y ¡oh, casualidad! acierte con el túnel de acceso. Pero sí resulta lógico y hasta mucho más interesante que el seguimiento de sus pasos lo lleve a Patoruzú a la boca de su cueva. Inclusive el personaje resulta más siniestro y con contornos altamente sugestivos si se oculta tras la inocente figura de un ciudadano honorable. La fórmula de la piel de oveja siempre surte efectos. Este siniestro personaje, con paciencia y laboriosidad de hormiga, durante años ha construido sus túneles, su laboratorio, etc. Ha armado pieza por pieza al monstruo Ratobot, tiene un equipo de zombies fieles y fanatizados que lo ayudan, medios económicos que deberán creársele y un profundo conocimiento de la electrónica que lo ha llevado a la realización de la monstruosa organización subterránea que hoy posee. Por eso un viejo convento (hoy iglesia) puede ser ideal, por la impunidad que ofrece. Patoruzú es atraído por el científico y es su fortuna la que financia la obra destructora del maníaco. Esto agrega también una fuerte dosis de interés a la trama. ¡Patoruzú sin saberlo y creyendo que apoya una obra de bien es la fuerza motriz de todo ese dislate!"».

En la primera versión una laucha-robot –creación del sabio bueno– conducía a Patoruzú, Upa e Isidoro hasta el laboratorio del investigador. Tal laucha era un prodigio: hacía muecas, cantaba, se reía, tenía una inteligencia descomunal. Por indicaciones marginales efectuadas sobre el escrito presentado por HGO, se desprende que toda esta parte del episodio la editorial le sugiere a Oesterheld desprenderla y utilizarla para otro con destino a *Correrías de Patoruzito*, lo que en definitiva el argumentista realiza, de acuerdo con una quinta sinopsis encontrada, con el protagonismo de Patoruzito e Isidorito bajo el título de «La laucha sonriente» y ambientando el episodio en un circo, siendo la laucha creación de un payaso.

Pese a los cambios realizados, tanto «El obelisco encoge» como «La laucha sonriente» no tuvieron la suerte de ver la luz en las clásicas revistas de Quinterno.

Editorial Dayca: un nombre para la aventura argentina

Agosto 1964. Una pequeña editorial –propiedad de los señores Cabaleiro y Bucchieri– dedicada a la publicación de libros de entretenimientos, cocina y magia con destino a la venta ambulatoria en trenes y colectivos decide incursionar en el mundo de la historieta.

Coincide la idea con la circunstancia del casamiento de la hija del señor Cabaleiro, quien decide dejar a cargo de su yerno, doctor Hugo N. D'Aquila –entusiasta de la historieta e impulsor de la idea– la planificación y desarrollo del proyecto, que nace con el afán de competir con las revistas mexicanas que saturan los kioscos. El nombre de la editorial –Dayca– se correspondía con las dos primeras letras de cada apellido.

Convocan a Eugenio Zoppi, quien llama a un gran número de colaboradores, algunos ex ayudantes del maestro –que en el futuro darían que hablar– y otros profesionales ya consagrados: Meier, Marchione, Mandrafina, Muñoz, Macagno, Lalia, De la Fuente –joven promesa prematuramente fallecido– Lito Fernández (firma A.A.Ferviet), Pedro Bass, Amadeo Ábalo, Néstor Peña y García Murillo.

A ellos se agregan los consagrados Alberto Breccia, Luis Destuet y Pérez D'Elias, participando obviamente el mismo Zoppi (que en algún caso firmaba como Nicolaos), HGO y otros guionistas, y la letrista oficial de las publicaciones Delia Zoppi, esposa de Eugenio. Todos ellos se nuclean bajo el sello Estudio Espartaco (E. Zoppi-Ramos Mejía).

Dos son las publicaciones que lideran el conjunto: *Bird-Man* y *Futureman*, presentando a sendos superhéroes, nacidos por indicación del editor, concebidos por Zoppi en diseños de trajes y accesorios y entregados a HGO para insertarlos en el mundo de los superhéroes, probando un género que aún no ha abordado. Las revistas acompañan las historietas con figuri-

tas en colores siguiendo el programa escolar del mes.

También hay guiones de Oesterheld para la revista *Hazañas de Guerra* y otro personaje suyo, Monolo, dibujado por Alberto Breccia, da otro título a la editorial, completándose el elenco de revistas con *Rutas Salvajes*, *Aventuras Irreales*, *Imperio del Oeste* y *Entretenilandia*. También se publican cuentos infantiles.

Casi exactamente un año después de comenzar el emprendimiento –septiembre de 1965– la editorial debe cerrar sus puertas, debido más a un colapso en la distribución que a una baja cifra de ventas.

Oesterheld en Chile: aventuras tras la cordillera

Uno de los períodos menos conocidos y tal vez con mayores confusiones en el conocimiento de la obra de Héctor Germán Oesterheld fue el que corresponde a su paso por el país hermano.

Si bien fue el mismo HGO el que diera pistas sobre algunas de sus obras, el armado de este capítulo se logró gracias a la colaboración de investigadores del cómic chileno como Jorge Montealegre y Eric Cristian Díaz, y fundamentalmente a la de quienes trabajaron con él en forma directa y han dejado su testimonio escrito en otra parte del libro. Ellos son José Palomo, Hervi y Carlos Alberto Cornejo. Gracias a todos ellos.

Oesterheld decide su viaje a Chile luego de terminada su aventura con Frontera, hacia fines de la década del sesenta; allí, además de intentar colocar su material, empieza a colaborar con la Editorial Zig-Zag, que había comenzado a publicar sus propios comics de factura nacional. Allí HGO realiza varios unitarios para sus distintas publicaciones. A modo de ejemplo diremos que colabora con la revista de historietas de guerra *U-2*, pero crea también dos series: *Ronnie Lea «El Muertero»* y *Jimmy «Tornado» Salas*.

La primera se trata de un *western*, con el protagonismo de un justiciero criado por los indios navajos, que con la ayuda de sus amigos el sargento Cross y Marduke Barney pelea por imponer el orden en el *salvaje oeste*. Sus aventuras se publican en la revista *Far West* (1967), teniendo como principal dibujante a Germán Gabler.

En la segunda el protagonista es un corredor de automovilismo, girando el argumento en torno a las alternativas de tan particular mundo. Iniciada en el quinto número de la revista *Ruta 44*, sus dibujantes son inicialmente Hernán Jirón y el argentino Eugenio Zoppi, alternándose, y posteriormente Germán Gabler.

La otra editorial con la que colabora activamente es Lord Cochrane, más precisamente en la revista *El Pingüino*, dirigida en esos momentos por Alberto Vivanco, donde da a conocer «Crónicas de Hueso Pelado», inicialmente con dibujos de Pérez D'Elias, continuándolo Eugenio Zoppi.

También en esta revista ven la luz otras dos creaciones poco conocidas: «Satanka», nombre que fuera usado como *alter ego* de Charlena (personaje de HGO publicado en un suplemento de la revista *Karina*) con dibujos de Lito Fernández, quien también realiza «Aprendiz de brujo».

En esa revista chilena HGO escribió «Cuentos del Corrientes», narrando las cómicas desventuras de un marginal.

Para referirnos a este período, extraemos parte de un artículo sobre la mencionada revista, publicada en una nota general sobre la historia del cómic chileno:

«...Entre los colaboradores extranjeros, nos parece de gran interés destacar la participación del guionista argentino Héctor Germán Oesterheld, cuyas historietas fueron ilustradas por Hervi ("La comida del gato") o en conjunto por Alberto Vivanco y José Palomo ("La venganza de Cándido Fonseca")...».

Una visión complementaria la expresa Carlos Alberto Cornejo, revelando la intencionalidad de que HGO colaborara en una revista humorística:

«...Discurrimos un plan audaz: transformaríamos la revista de humor *El Pingüino*, que Vivanco supervisaba para la editorial Lord Cochrane, introduciéndole historias de Héctor, disimuladamente..., hasta convertirla en *Territorio Oesterheld*».

Pero los tiempos se volvieron negros y, ya a un lado y otro de la Cordillera, los sueños y los proyectos se volaron al exilio o se tiñeron de rojo sangre.

Naufragio de un proyecto

Hacia fines de la década del sesenta Héctor Oesterheld, Alberto y Enrique Breccia pergeñan la creación de una revista de divulgación a nivel infantil. La misma llevaría por nombre *Kontiki*, marcando de esta forma el perfil de la publicación.

La revista se editaría en Chile, pero naufraga el proyecto. Entre los restos del *mono* de presentación rescatados del olvido se encuentra esta verdadera curiosidad, desconocida hasta ahora: una entrega del «Indio Suárez», con dibujos de Eugenio Zoppi, que aquí presentamos en exclusiva. También reproducimos fragmentos de las otras historietas insertas en esta maqueta (¿de HGO?).

El Che, los Beatles y Evita

«Vida del Che»

En 1968 la Editorial Jorge Álvarez pone a la venta con este nombre el primer libro –que por ser en rústica, contener historietas y tener 70 páginas, más se asimila su imagen a una revista– de la *Colección Biografías*, que prometía para sucesivos números dar a conocer la vida de varios notables americanos: Sandino, Tupac Amaru, Pancho Villa, Facundo Quiroga, Getulio Vargas, Juan Manuel de Rosas, Evita, José Martí, John F.Kennedy, José de San Martín, Fidel Castro, Simón Bolívar.

Parte de la edición es secuestrada, junto con otras obras de orientación izquierdista que edita la editorial, siendo difícil conseguir ejemplares. Posteriormente se edita en España (Ikusager, 1987) y es reditada en Argentina (Imaginador, 1997).

«Los de Liverpool»

También en 1968 la Editorial Hachedé, para su colección *Historias de Hoy en Historieta* hace conocer un trabajo que HGO y Rubén Sosa habían realizado dos años antes. En él se cuenta, en veintisiete páginas netas de historieta, la evolución de los Beatles, actualizado a la fecha de publicación en las últimas siete páginas, dibujadas por Dalfiume. Las primeras veinte páginas concluyen cuando Ringo Starkey se incorpora al conjunto. La página veintiuno se inicia con un cartucho que reza: «Lo sucedido

H.G. Oesterheld: maestro de los sueños

¿Y? ¿ALGUNA NOTICIA DE LA HABANA?
SÍ, SEÑOR, Y MUY MALA, ACABA DE DARLA LA RADIO... EL PRESIDENTE ABANDONÓ EL PAÍS.
SÍ, BATISTA PRÓFUGO, EL FIN DE LA RESISTENCIA GUBERNISTA ALLÍ MISMO CASILLAS DECIDE ESCAPAR, NO VA LEJOS, UNA BALA REBELDE LE CORTARÁ EL INTENTO DE FUGA.
SE DESHACE LA RESISTENCIA EN SANTA CLARA, GRUPOS GUBERNISTAS SE RINDEN AL CHE, TANTA LA VICTORIA QUE NI LE DUELE EL HUESO DEL BRAZO, SE LO FISURÓ AL SALTAR DE UN TECHO DURANTE LA LUCHA. TRIUNFO TOTAL, LA HABANA SE OFRECE A LOS VENCEDORES. RISAS, LAGRIMAS, RONCOS DE TANTO GRITAR, TODA LA CALLE ES UN LOCO ABRAZO APRETADO. HAY QUE HACER PLANES, HAY TANTO QUE ATENDER Y RECONSTRUIR, EMPEZAREMOS DESDE CERO PERO PRIMERO UN BUEN BAÑO.
26 DE JUL

en las páginas anteriores fue escrito en el año 1966. Han pasado dos años. Dentro de unas semanas se estrenará la última película que hicieron: "Submarino amarillo"; y en las casas de discos se agota uno de los últimos temas que grabaron: "Hey Jude"».

El trabajo tiene características muy particulares: utiliza fotografías, *collages*, anuncios en forma de separadores

El coronel sabe que el gobierno no resistirá otra ofensiva de golpe de Estado. Se postula como presidente, sostenido por el partido Laborista. Hortensio Quijano lo acompañará en la fórmula. Es apoyado por varios sectores: una parte del radicalismo, nacionalistas, conservadores. Del otro: radicales, demócratas progresistas, socialistas y comunistas. Los diarios empiezan a hablar de "peronismo". La clase alta frunce la nariz al paso de los obreros apoyando a su líder. Los negros, los cabecitas, han invadido la Capital.

Perón sale de gira y Eva con él. Eva ya no es Eva. Ahora es María Eva Duarte de Perón. Pronto, hasta el propio coronel se verá sorprendido por la oratoria de su esposa. Grita, habla, gesticula, calla estratégicamente, por unos instantes. La gente la escucha con un fervor religioso. Será porque Eva los mira a los ojos. Es la primera, que se atreve a mirar a los ojos a los cabecitas. El matrimonio recorrerá Santa Fe, La Rioja, Santiago del Estero, Córdoba, Catamarca, Tucumán, Salta y Jujuy. El 1° de enero de 1946 retornan a Buenos Aires. Después de esa gira, Eva, para la gente, empieza a ser Evita.

con letras de inspiración sicodélica de difícil lectura, párrafos enormes de información, algunos con letra muy reducida, se intercalan fotografías a toda página; el relato concluye cuando el conjunto inglés cumple los ocho años de creciente vigencia.

«Vida y obra de Eva Perón»

El 26 de julio de 2002, coincidiendo con el 50° aniversario de la muerte de Eva Perón, Doeydores pone a la venta esta obra, de curiosas características en su elaboración, de acuerdo con lo explicado por el mismo editor, Javier Doeyo.

Cuando en 1968 se da a conocer «Vida del Che», Oesterheld prepara un guión para la misma colección, sobre la vida y obra de Evita, comenzando Alberto Breccia a realizar los dibujos. Al ser secuestrado el primer libro, el editor decide abortar el proyecto, y los autores abandonan la tarea iniciada. En 1970 otro editor le acerca a Breccia un guión escrito por un periodista –Luis Alberto Murray– y esta obra sí termina siendo editada, aunque es un fracaso comercial.

En mayo del 2001, estando Javier Doeyo investigando los archivos de Alberto Breccia a fin de encontrar un capítulo de «Buscavidas», encuentra el guión original de HGO.

Partiendo de los dibujos realizados por Breccia en 1970 –tomados de un ejemplar impreso, mejorados con la ayuda de los modernos programas de gráfica para computación– adecuando el guión en lo necesario (en 1968 el destino del cadáver embalsamado de Evita era una incógnita), se consigue rescatar una obra que se presumía –equivocadamente– se había realizado, pero que nadie había visto.

PALABRA DE OESTERHELD

Con referencia a *Patoruzito Escolar*

Una vez desaparecida la revista, y a pedido del director, Dante Quinterno (h), Héctor Oesterheld hace un estudio pormenorizado de ella.

Analizo en primer lugar la *presentación general* (tapas, contratapas, diagramación, ilustraciones, tipografía, impresión); estudio luego el *contenido* (distribución del material, edad, didáctica, cultura general, cuentos, historietas, entretenimientos); extraigo por último las *conclusiones* y hago breves consideraciones sobre el equipo responsable de la revista.

I. Presentación general

Tapas: buenas. Tienen el mérito importante de diferenciarse netamente, por el estilo y composición, de las tapas de la competencia. Dibujo simpático, de calidad excelente; están en el clima justo de una revista dedicada al escolar. No las califico como óptimas porque les falta impacto; las hubiera preferido desarrollando algún gran tema infantil y menos parecidas entre sí: ninguna de las tapas publicadas se individualiza en el recuerdo. (En la tapa del número cinco se insinuó un cambio: es la mejor de todas).

Contratapas: buenas. Pero exclusivamente dedicadas al chico tuerca, y con el defecto de que no se declaró el propósito de ir publicando una serie de grandes autos (debió decírsele al lector que las coleccionara). Se pudieron alternar ilustraciones atractivas para otros sectores del público lector, particularmente las nenas (artistas de cine y televisión, cantantes, etc.).

Diagramación: buena. Variada y moderna. El exceso de texto no debe achacársele, ni la elección final de las ilustraciones. Tuvo el defecto de confundir a veces calidad con seriedad; en una revista infantil, por más didáctica que sea, debe de haber travesura, gracia. Una diagramación alegre puede dar vida y tornar atractiva la más plomo de las notas.

Ilustraciones: excelentes. En las ilustraciones y en las historietas el dibujo se mantuvo en muy buen nivel (más adelante analizo las ilustraciones didácticas según su mayor o menor funcionalidad).

Tipografía: moderna, agradable, de fácil lectura. Un cuerpo mayor la hubiera mejorado aún más. En el primer número (p. ej. nota «Mirage») se jugó muy bien con las negritas y las bastardillas, aligerando así los bloques de texto, pero después de abandonó la práctica.

Impresión: buena. Aunque por el sistema usado (o por el papel y las tintas, no soy técnico) los colores resultaron apagados; no se llegó a la fiesta visual que debe de ser una revista infantil con todas las páginas a cuatro colores.

II. Contenido

Distribución del material: equivocada. Es muy poco un 30% de material didáctico para una revista que aspira a imponerse como auxiliar del alumno. Se debió estar lo menos en un 60%.

Edad: equivocada. Se procuró que el *centro de gravedad* estuviera en el cuarto grado, pero en la práctica resultó una revista para sexto y séptimo grado, sino más.

Didáctica: regular. No sólo por las pocas páginas que se le asignaron; también por la realización. Si bien los textos fueron cuidados al máximo y se buscó siempre el ángulo entrador, se cayó en exceso de extensión, con detrimento de las ilustraciones. Que, a su ve, fueron elegidas en general con criterio estático y no didáctico; son muy pocas en cada número las ilustraciones pasibles de ser recortadas por el lector. Defecto grave en que no incurre la competencia; aunque en muchos casos inferiores a las nuestras, las ilustraciones didácticas de *Billiken* y de *Anteojito* casi siempre pueden aprovecharse como *figuritas* para pegar en el cuaderno. La misma necesidad estética impuso por otra parte epígrafes demasiado breves, con poco o ningún *gancho*.

Resumiendo: aunque se tuvo el mérito de dar vida en los textos a temas áridos de por sí (con lo que se lograron claras ventajas sobre la competencia) el esfuerzo fue desperdiciado porque el otro gran elemento de todo material didáctico, la ilustración, resultó escasa o inadecuada (repito: la calidad de las ilustraciones fue excelente, pero se las usó mal).

Cultura general: regular. Adolece del mismo defecto que la didáctica: exceso de textos. Con más aire pudo ser mucho más eficaz; también aquí el criterio estético predominó en la elección de las ilustraciones, con olvido de que notas de cultura general deben de ser eminentemente periodísticas (mapas y tablas cronológicas que ubiquen, fotos que *digan cosas*, etc.). Textos en general vivos y dramáticos no fueron acompañados por ilustraciones adecuadas. Los defectos apuntados no invalidan la inclusión de elementos de cultura general en *Patoruzito Escolar*; por el contrario, la cultura general debió de ser uno de los *caballitos de batalla* de la revista: al dar información extraescolar la revista contribuía de manera muy especial al desarrollo intelectual completo del chico, algo que pocas veces hicieron las revistas de la competencia.

Cuentos: buenos. Con el defecto general del desequilibrio entre textos e ilustraciones, sobre todo en «Tina» y en «Juanjo». En lugar de la adaptación de Dickens hubiera preferido relatos *completos*, en la línea de los grandes cuentos

infantiles. También me hubiera gustado en «Pepín Cascarón» un texto más gracioso y algún pequeño hilo argumental.

Historietas: buenas. Alguna excelente («Oliverio y Colombina»), otras no tanto («Bob Morane»). Con el defecto común de ser todas *continuadas*, en una plaza habituada ya a la *completa*. Otros defectos son el desarrollo lento (al tardar demasiado en entrar en materia las historietas fracasaron en su misión de *gancho*) y la ambientación totalmente extranjera (con la salvedad de «Patoruzito»). Un elenco mucho más eficaz y entrador de historietas pudo estar compuesto de una *completa* larga de «Patoruzito», dos buenas *completas* cortas y serias, y una *continuada* seria de gran suspenso, algo así como un «Eternauta» para chicos *de hoy y aquí*.

Entretenimientos: regulares. Remanidos, en nada diferentes a los que *Anteojito* y *Billiken* vienen repitiendo desde siempre.

III. Conclusiones

Del análisis de los distintos elementos de *Patoruzito Escolar* se desprende que:

a. por la *presentación general* la revista produce una impresión buena, en conjunto netamente superior a *Billiken*, y mejor también que *Anteojito*, aunque esta la supera en alegría.

b. Por el *contenido* la revista resulta floja en lo que debió ser el puntual más sólido: la parte didáctica. En las historietas el nivel fue apenas discreto. El nuevo aporte que trajo, cultura general, falló por no habérselo presentado debidamente.

Sintetizando, *Patoruzito Escolar* resulta una revista bien presentada, con diagramación, ilustraciones y textos de buen nivel, pero con contenido didáctico inadecuado y sólo discretos elementos de atracción. Esto no es todo: de la comparación con las revistas de la competencia surgen dos carencias muy serias, fundamentales dada la índole tan especial del público infantil: *Patoruzito Escolar* no tuvo lámina central ni *regalos de tapa*, como los de *Billiken* o los útiles escolares de *Anteojito*. Con tamañas carencias, y no acertando plenamente en ninguno de los aspectos básicos de una revista infantil, *Patoruzito Escolar* no tuvo argumentos de venta lo suficientemente fuertes como para captar a los lectores de la competencia.

Algunas consideraciones sobre el equipo. No me considero autorizado para analizar el porqué de los errores arriba apuntados: me incorporé al equipo cuando ya la producción estaba en marcha y no viví la génesis de la revista (no pretendo que hubiera podido ver con tiempo los errores; lo más probable es que también yo los hubiera suscrito. Ya se sabe, es muy fácil pontificar *después*). Puedo sí destacar alguna deficiencia que observé sobre la marcha: no hubo ensamble entre la redacción y la diagramación, con el consiguiente detrimento del resultado; debió haber mayor intercomunicación, más discusión entre nosotros. Pero este es, creo, el único defecto que puede achacarse al equipo: *Patoruzito Escolar* fue producido por un grupo muy reducido que trabajó, desde la cabeza hasta el cadete, con una dedicación, un entusiasmo y una armonía inusitados en nuestro medio. Tengo la certeza de que, si las circunstancias hubieran permitido la continuación de *Patoruzito Escolar*, con exactamente el mismo equipo se hubieran podido ir corrigiendo los errores y salvando las carencias, hasta llegar a la gran revista que fue la aspiración de todos.

a propósito de «Vida del Che»

Es uno de los trabajos más importantes de HGO, no sólo por el tratamiento lírico del guión, sino por el personaje del que se ocupa y el vuelo de la historia.

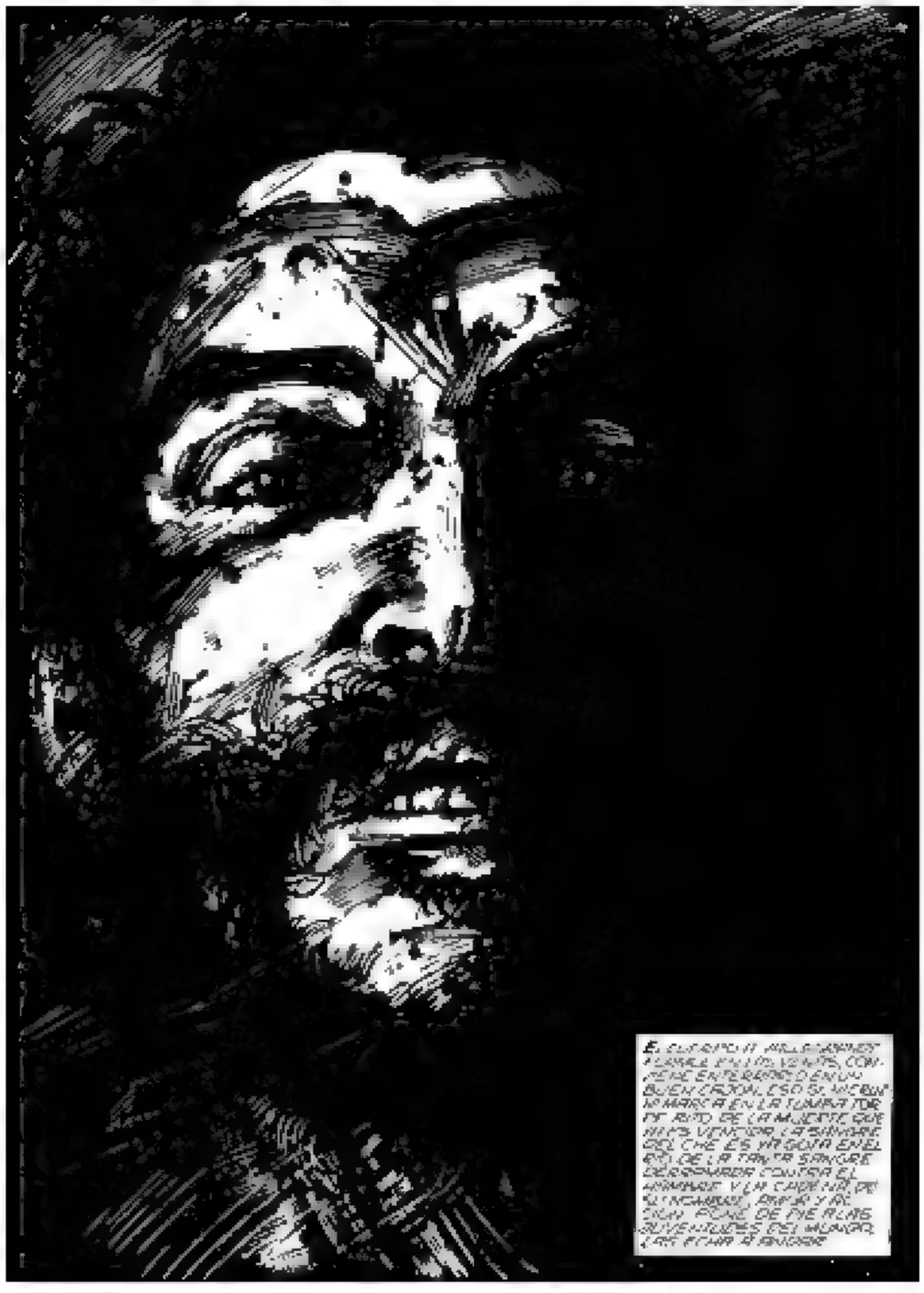
En contrapunto al traje literario, el contenido gráfico de los Breccia, padre e hijo, es de una belleza plástica que lo convierte en un clásico ausente del que todos hablan y que pocos conocen. Gracias a la reedición de Imaginador –titulada «Che»– podemos contar con su presencia desde septiembre de 1997.Esta última aparición cuenta con un sentido prólogo de Ernesto Sábato. La reedición es impecable como bello objeto de placer estético, a lo que se agrega la diagramación de elegante mesura de Martín Oesterheld.

Pese a ser diferentes, es difícil optar por el resultado personal de cada uno de los artistas, aunque ambos utilicen tramas mecánicas, injertos geométricos,

monocopias, fotos. Es tan equilibrado el resultado que conforman una unidad en el ensamble.

Siempre me impresionó la muerte del Che, acompañada de esa fotografía final con la mirada escarchada por la muerte y que recorrió el planeta como trofeo de una victoria pírrica.

Esa mirada, esa foto, ese descanso provocado, lo convirtieron en el icono más popular durante más de los treinta años acaecidos, transformándolo en un cristo sin iglesia, en una ofrenda que se da en posters, remeras, pequeños retratos que multiplican, junto a las estampas de cuando vivía, el mosaico de una presencia poderosa. Es probable que los jóvenes actuales no comprendan o sientan totalmente la fascinación de generaciones anteriores, pero indudablemente perciben que la historia transitó por esa muerte.



La versión que de ella hace Enrique impresiona por lo rápida, escueta y a la vez grandiosa en su sencillez. Es una secuencia de cinco imágenes en tres páginas, las dos primeras pareadas. En el primer cuadro se ve al Che en un ángulo de luz, el rostro en sombras que dibujan el semblante. El cuadro siguiente es una aproximación de cámara que muestra los rasgos serenos ante lo inevitable, invitando al asesino a disparar, en un primer plano. La segunda página remplaza al ojo de la cámara y va encerrando el cuerpo del guerrillero que ordena al ejecutor que dispare. El cuadro inferior es un inmenso campo negro que sólo deja ver en el centro superior la máscara mortuoria del personaje y un centro que es el orificio blanco del disparo. Nada más.

Seco. Violento. Simple. La simpleza de lo irremediable.

La última y tercera página es la imagen que cruzó el planeta. Esa mirada. Pero la gráfica supera al documento fotográfico. En medio de los *barridos* de tinta, la mirada ofrece una promesa, supera en esperanza al documento, no está vacía. Es conmovedora.

El resto del trabajo denota un acercamiento muralista a Siqueiros del Breccia joven, un inmenso fresco narrativo.

Breccia padre tiene a su cargo el pasado desde la infancia hasta la Revolución, en uno de los tantos momentos de transición aportando las citadas monocopias, tramas, geometría y entintado con yilé que ensayara con éxito en «Mort Cinder», su primer campo de búsqueda en la evolución sin retorno.

R.V.R.

HOMENAJES

Mis encuentros con «El Eternauta»
(In memoriam Héctor Germán Oesterheld, 1919 / ¿197...?)
por Carlos A. Cornejo*

1

Cuando recuerdo a Héctor G. –y ocurre más a menudo de lo que mi pena quisiera– caigo en una imagen recurrente. Nos encontramos a ambos lados de una mesa estrecha, él ocupa la silla vacía de enfrente, poco a poco, como un hectoplasma (¿Héctor-plasmado?) y yo lanzo su palabra-frase de estupor, esa que ponía en sus relatos cuando un personaje chocaba con lo innombrable:

–Pero...

Podría ser –y quizás sea– como la primera página de «El Eternauta», el verdadero, dibujado por Solano López. Al guionista sin nombre se le aparece Juan Salvo de noche en su estudio, y cuando se pregunta si está ante un fantasma, el visitante dice: –Podría darte centenares de nombres y no te mentiría. Todos han sido míos... (El de «El Eternauta» es un gran comienzo. Abierto, misterioso, capaz de sostener la trama entera que publicó tres veces y con dos variantes; un comienzo –luego sabremos que es también final– donde se enfrentan un guionista y un personaje siendo imposible atisbar quién es el autor de la historia, o si nos ocultan datos. Magnífico *punto de fuga* para una saga extraviada en el tiempo...).

Podría ser –también– como nuestro primer encuentro cara a cara, a ambos lados de una mesa en un salón del subsuelo del hotel Los Tres Sargentos de Buenos Aires, cerca de Leandro Alem. Era enero de 1965, con 35° a la sombra, él, un hombre con canas prematuras, de cuarenta y cinco años. Yo, en plan de joven reportero, había cruzado la cordillera y lo llamé para entrevistarlo (había hecho otro tanto con Divito, Quino, Mario Clavel y algunas figuras de teatro). Todos me citaron en su sitio de trabajo. Héctor G. vino a mi hotel. Lector suyo desde hacía siete años, para mí,

* Miembro del World Press Institute y de la Academia de Ciencias y Artes Cinematográficas de España. Nominado al Goya de Mejor Guión 1988, por la adaptación de «El Túnel» de Ernesto Sábato dirigida por Antonio Drove. Ha publicado veinte álbumes de historietas que fueron traducidos a siete idiomas y aparecen reseñados en el «Diccionario al uso de la historieta española» de Jesús Cuadrado. En Chile, país donde nació, creó con Alberto Vivanco la tira cómica «Lolita» (1960-1973) publicada por el diario *Clarín* (las tiras reproducidas a continuación fueron realizadas por Vivanco, ya que para éste momento, Cornejo había abandonado la producción de las misma), el cuento infantil «La desaparición del carpincho», dibujado por Hervi, y la biografía «Un santo para Chile» (1989), dibujada por Temo Lobos. Ha estrenado cinco obras de teatro y cinco libros. Residía en España desde 1973. Falleció en Madrid el 20 de mayo de 2003.

Héctor G. era el más grande guionista de historietas del habla hispana. Seamos precisos: el único merecedor de ese título. Yo hacía periodismo y escribía los textos de una tira diaria de humor desde hacía cinco años en Chile, pero el guionista de historietas, la mente detrás de varios ríos de seriales simultaneas, era él.

Entonces, Lee Falk mantenía vivos a «Mandrake el Mago» y «The Phantom»; Harvey Kurtzman había escrito hasta hacía poco, de tapa a tapa los textos de la revista *Mad*; y René Goscinny era más conocido por «Asterix» que por su copiosa obra de director de *Pilote*. En Buenos Aires, a Héctor G. le había tocado hacer todavía más que a ellos.

Inventar decenas de personajes y escoger sus ilustradores fue lo de menos: impuso una profesión y un estilo, editó más revistas de las que se cuentan con los dedos, infundió respeto por la forma de expresión de dibujo y texto. Lo imaginaba como ese grabado de Doré donde al Quijote, sentado en su biblioteca, lo rodean los espectros de cien escenas..., sin embargo, ese día, Héctor G. no tenía sitio de trabajo. No me invitó a su casa de las afueras para evitarme el tren, explicó. Yo ya la conocía por haberla perfilado Alberto Breccia en el primer capítulo de la serie «Sherlock Time». Con un toque a lo Alfred Hitchcock, Héctor G. se metía en sus historietas o las llenaba de pistas (su casa, su hermano, alguna cita de otra revista de la editorial). En el verano del 65 vino a mi hotel y sostuvimos un intercambio insólito.

Creí normal principiar con su «Sargento Kirk», raro por ser un *western* sin *cowboy*.

–Sí, me dijo, pero no es para tanto. Es el poema de «Martín Fierro» replanteado en el oeste, el soldado desertor que se amiga con los indios. Tiene un vaquero compinche... me interesaba el ambiente...

–¿Y «El Eternauta»?

–Partió como algo entre la novela «La guerra de los mundos» de Herbert G. Wells, y el modo en que la contó Orson Welles por radio. Si los marcianos atacan, deben hacerlo donde el lector lo note... en Buenos Aires, este caso. Y no basta poner marcianitos verdes, con antenas... deben ser extraterrestes de horror como los Manos o los cascarudos. En el fondo, pensé un «Robinson Crusoe», la soledad del hombre rodeado no por el mar sino por la muerte... (Está escrito: se anticipó a su propia historia... Lo leo y me entra un escalofrío) Y no es un hombre solo. Este tiene su familia y sus amigos y juega a las cartas en un chalet de Vicente López ajeno a la invasión que se viene encima. Queda más consistente, ¿no?

Busqué en la memoria una serie boscosa: «Ticonderoga», donde Hugo Pratt incluía mapas de Canadá.

–Bueno, de chico leí «El último de los Mohicanos» de Fenimore Cooper. Es un homenaje, ¿no?...

–¿Y la forma en que cuenta las historias... el narrador está dentro de la acción para que sepamos que es *su versión* y no una realidad lo que oímos. Eso no pasa en «Superman», «Batman», ni «Dick Tracy»..., dije. Él puntualizó:

–Cierto... es un truco que inventó Conan Doyle. Nunca conocemos a Sherlock Holmes ¿recuerda? Es más sugestivo que el doctor Watson, con poca imaginación y mucho asombro, nos ponga al tanto. Hay mayor intriga si en un trozo el narrador entiende sólo a me-

CONCEDEME ESTE DESEO. SAN PANCRACIO
¡DEJA DE REZARME COMO UNA VIEJA BEATA!
¡ENVÍA TU SOLICITUD POR E-MAIL Y ADJUNTA TU TARJETA DE CRÉDITO!
¡PLOP!
ALBERTO VIVANCO

dias lo que pasa. Se ha hecho mucho, pero funciona...

Quise subrayar lo original de «Black Poppy», la historia de un bombardero y su tripulación dibujada a dos manos por Solano y Schiaffino.

–Hubo una película sobre la historia de un barco, desde que sale de los astilleros hasta que lo hunde un submarino... esto era parecido pero en el aire...

Si lo viera ahora, le diría que el mismo cambio de elemento resurgió en el cine en la década del noventa –la historia de un bombardero veinticinco años después que el suyo, pero más propagandístico, menos entrañable que se llamó «Memphis Belle»–. La conversación pudo seguir con cada ficción que Héctor G. inventó y mantuvo. Si las hubiese nombrado una por una, como una guía de teléfonos al día, creo que una por una las habría degradado, con un suspiro, una clave, alzando sus hombros de camisa gris, «no eran para tanto». Empecé a mosquearme. Había viajado a establecer que era el mejor en su género, pionero de una carrera narrativo-industrial desconocida en América Latina (un guionista profesional y no un dibujante-guionista)... ¡y él no me dejaba!

2

En los años transcurridos, he repasado esa conversación y ha cambiado. Tras los golpes de estado que sobre todos cayeron en el Cono Sur, debí viajar a otros países y vivir de la escritura de guiones de cómic, de cine, de televisión... y de teatro, aunque en teatro no se llaman guiones. Aquella tarde me quedé sin artículo; si reproducía lo que Héctor G. me contó, habría parecido una crítica mordaz. Hoy me parecen los mejores consejos que recibí sobre el oficio de guionista. Me dijo la verdad sobre lo que hacía, lo deletreó demostrando que era un pro-fe-sio-nal y que para serlo, más que teorías o fórmulas, se precisa una actitud ante el trabajo.

Aprender a recorrer una cuerda floja entre la solemnidad y la broma, desoír las arengas de los entusiastas que, después de todo, sólo leen. Yo había llegado como un lector de historietas, él me acogió como un autor de historietas. Me había zambullido en sus páginas nadando sueños y él me explicó cómo se sostiene el sueño, todo el mes y el año que viene. Con plazo de entrega, y ajustándolo cuando hay que cambiar al dibujante.

Desde otra óptica, él fue un señor que descubría artistas talentosos, les creaba el personaje y el entorno precisos para que se lucieran y con el éxito, el dibujante se iba a Europa a hacer lo mismo para otra casa editorial... a veces, peor.

Si esto no quieren reconocerlo algunos artistas, a los anales me remito.

¿Cuántos personajes debió disfrazar o rebautizar para capear las mudanzas del equipo o la editorial? La historieta es un sueño industrial que exige héroes únicos e irrepetibles. ¿Cómo se compatibiliza eso?

Héctor G. fundó familias de primos entre sí: ¿No es «Bull Rocket» medio-hermano de «Joe Zonda»? ¿Quién puede distinguir a «Randall» de «Kendall» del chileno Arturo del Castillo? ¿Dónde acaba «El Eternauta» para dar paso a «Mort Cinder», que textualmente se traduce *Muerte y Ceniza* y, triste evidencia, terminaron siendo sendas sombras del propio Héctor G. con su vida (y su desaparición) y el preciso epitafio: «la muerte que no acaba de serlo»?

Regimientos de solitarios, protagonistas de tres cabezas, pocas mujeres, narradores del silencio, pintores de espejos... una pléyade que sólo se puede sostener como él lo hizo, con su sonrisa humilde y su mirada larga:

–Y bueno, no es para tanto. Es la historia de X que desemboca en Z, en otro tiempo y otro país.

Sabía detectar el tejido subyacente de lo que contaba, como sería el mito trasplantado de geografía. Esa noche yo no lo capté porque no había vislumbrado la existencia de tradiciones narrativas ni de la necesidad de perpetuar cánones: sólo en la continuidad, se puede cambiar.

Apuesto –no se lo pregunté– que él no leía comics en su infancia, sino novelas del siglo XIX, grandes relatos de aventuras, escritos cuando los escritores y el público creían en la historia y su progreso de avance lineal. Sólo persiguiendo esa creencia, tomando lo inexplorado

como nuevo y no como algo previsto (la diferencia entre descubrir América y descender en la luna) podemos ver el cambio. En las series de Héctor G. los personajes tienen una vida.

Aún no salían esas películas con número («Tiburón», 2,3... 6) como zapatos fabricados por horma donde no cabe el estupor del personaje (no importa si soldado con casco, indio comanche o boxeador) cuyo sendero se abre a lo desconocido... y él se detiene y dice: «Pero...», pues le surge la duda ética, la voz que oye tras la oreja, la conciencia del mal o del error.

Pregunté a Héctor si ese «Pero...» era invento suyo. Se rió. Le conté de la primera vez que lo leí sabiendo que era él (de niño, había leído cuentos infantiles como «El diario de mi amiga Della», que no firmaba). Fue un crepúsculo de 1957, a la vuelta del colegio. Arranqué su nombre de las inalcanzables alturas

de un kiosko de revistas santiaguino, medio tapado por periódicos. Lo leí en las portadas de *Hora Cero* y *Frontera*. El kiosko, el único que traía esas revistas, estaba frente al palacio de La Moneda que sería bombardeado por unos patriotas, tres lustros después.

Sus revistas cruzaban los Andes de a dos o tres, sin orden lógico, manteniendo a los fans al borde del infarto: nos desbordaban con un cargamento de emociones o por fallo del vuelo, pasábamos dos meses preguntando cuándo llegarían. Estaban mal guillotinados, en el borde de una asomaba el comienzo de la otra, revelando que las imprimían juntas, para ahorrar. En las portadas de Hugo Pratt e Ivo Pavone despegaba una historia que concluía adentro. Así supe que Héctor G. Oesterheld no podía ser un invento ... ¡en el interior de las publicaciones gemelas firmaba nada menos que ocho guiones magníficos y bien dibujados, un asalto al imaginario... comandado por él frente a un grupo de maestros: Hugo Pratt, Solano López, Ivo Pavone, Carlos Roume...!

En la primera portada de *Hora Cero* un soldado atacaba al lector, fusil en mano, trazado con una línea como de Milton Caniff, pero no era un superhéroe, tenía el enfoque de un fotógrafo de fuste, como Robert Cappa. En la misma portada, en una viñeta inferior comenzaba «Ernie Pike», «Francotiradores», con una frase estilizada hasta hacerse incomprensible:

«Ese día había visto matar fríamente a un hombre, un soldado. Eso me decidió a escribir, quise desahogarme de tanta muerte, de tanta...». El texto se suspendía.

Pasé meses buscando la continuación. En la página uno se ponía a hablar un señor supuestamente inspirado en un reportero real de la segunda guerra mundial, Ernie Pyle, pero lo llamaban Ernie Pike porque su cara no era la del reportero, sino la del guionista Héctor Germán Oesterheld. ¡Cómo jugaban con la realidad y la ficción! Mas nos marearon al año siguiente. Presentaron a Buster Pike, supuesto hermano de Ernie que escribía sobre el crimen en Nueva York con dibujos de Julio Schiaffino. Explicaba ante un escritorio, mientras sacaba unos cigarrillos del bolsillo superior: «Yo soy un *free-lance*, o sea, escribo donde me dejan. Se puede ser *free-lance* porque uno es tan célebre que lo piden en todas partes... o porque lo publican por cansancio después de intentar tres editoriales infructuosamente».

Me acostumbré a las cuatro historietas por ejemplar, y al concurso donde ofrecían un *safari* al África, si respondíamos un enigma de la historieta «Tipp Kenya», dibujada por Carlos Roume. Al cumplirse el plazo, el premio se cambió por un *weekend* en Juan Fernández, *la isla de Robinson*. No me preocupó: prefería los peligros dibujados a los leones, cerca.

Encargué por correo los primeros cien números de *Hora Cero Suplemento Semanal*, que nunca habían llegado a Chile y me los enviaron en un sólo sobre de papel marrón, rebalsado por todos lados. En el primero, de cubierta anaranjada, Arturo del Castillo aprendió a dibujar historietas. Las viñetas de partida de «Randall the Killer» decían poco... pero cuatro páginas más allá, cambiando el tamaño y el achurado, tras sostener un duelo de tinta china con Charles Dana Gibson, nació el maestro del *western* que Arturo no dejaría de ser

mientras vivió... ¡Cada escena era una ilustración!

3

A Héctor G. el perfeccionismo de Del Castillo lo traía por el camino de la amargura. Tardaba dos números en redondear un capítulo y abordaba la continuidad de modo endiablado. Distribuía el guión completo en papeles cuadriculados, y dibujaba las escenas que más le atraían (la 32, la 45, la 86...). Le quedaban maravillosas... pero a fin de mes, ni había acabado la entrega ni tenía páginas completas para publicarlas en serial.

Héctor G. tuvo que desarrollar un proceso inverso: rellenaba con textos los huecos blancos y el resultado era un cuento de soberbias ilustraciones. Sus muchos admiradores recortaban las viñetas, enmarcaban las hojas. Pero... ¿y los lectores que esperaban leer una historieta?

Intercambiando confidencias, conté lo que nos ocurrió –por culpa suya y de «Ernie Pike»– hacia 1960, con mi socio Alberto Vivanco antes de lanzar nuestra tira «Lolita» en el diario *Clarín*. Atraídos por el universo bélico que él servía con Hugo Pratt, intentamos una historieta similar, para ofrecerla a la única publicación del género que había en Chile, *Okey*. La ambientamos entre los *maquis* franceses, tema que desconocíamos en absoluto, con tres páginas de 7-8 viñetas. No hicimos guión, íbamos dibujo a dibujo como quien monta un caballo a pelo. Vivanco trazaba las acciones, yo improvisaba textos parado detrás de su espalda. Como al cuarto día, llegamos a la última página. Vivanco, seguramente agotado, pidió llevarse las páginas a su casa para traerlas listas por la mañana.

Tenía que ser un desenlace heroico. Un *maquis* se hacía pasar por su hermano y lo fusilaban. Había que resaltar el sacrificio. Vivanco siguió con el sistema de primero dibujar y después poner el texto, y se enredó al cambiar los héroes... ¡llegó con una historia incompleta e insondable donde los hermanos se habían cambiado dos veces, uno por el otro! Ni él mismo sabía cuál debía morir al final. Decidimos dedicarnos al humor...

–Y bueno, usaron el gambito más arduo, ¿no? El vuelco de Sydney Carton es siempre enredado.

¿Sydney Carton? El nombre era familiar pero ¿de dónde?

–Es el héroe de «Historia de dos ciudades» de Charles Dickens. Va a la guillotina en lugar de otro. ¿No vio la película con Ronald Colman?

La habían estrenado seis años antes que yo naciera... y él la tenía tabulada.

En 1965, Héctor G. aún confiaba en reflotar la Editorial Frontera.

–Nos comió el éxito, explicó. Se nos fueron las estrellas, seguimos con los ayudantes, hubo problemas de distribución...

Me iba a contar otro elemento de la caída, pero lo calló. La posibilidad de publicar en Chile quedó en el aire.

En los años siguientes me tocó viajar por el hemisferio norte. Cuando volví, Alberto Vivanco dirigía el departamento de arte de una editorial en Santiago. En 1968 volvimos a Buenos Aires a entrevistarnos con Héctor G.

Queríamos (necesitábamos) dar a conocer su producción al otro lado de los Andes, pero no era fácil encontrar ejemplares en esos días. Fuimos a la Editorial Yago, o su antecesora Editorial Abril, donde había debutado en la década del cincuenta, y compramos todos los *Misterix* y *Rayo Rojo* –hasta unos *Gatito* con textos suyos– que hallamos.

Los metimos en una maleta de doble fondo... y nos detuvieron en la aduana por contrabando de revistas. Protestamos. No podían creerlo, los policías, cuando comprobaron que los 400 o 500 ejemplares que llevábamos, era cada cual distinto al otro «¿Y piensan leerlos todos?» nos preguntaban. Héctor G. Oesterheld visitó a Chile en 1969 y nos sentábamos de a tres en un parque frente al río Mapocho a preparar nuestra confabulación.

Hemos dicho que en Chile no había historietas de aventuras. Por costumbre, se importaban o se traducían. Y ese año, había otro escollo: las elecciones que llevarían a Salvador Allende al gobierno desataron la fuga de los dueños de las mejores imprentas del país, llevándose las máquinas. Discurrimos un plan audaz: transformaríamos la revista de humor *El Pingüino* que Vivanco supervisaba para Editorial Lord Cochrane, introduciéndole historias de Héctor G., disimuladamente..., hasta convertirla en *Territorio Oesterheld*.

Al año siguiente, ya no había *Pingüino* y la Editorial Lord Cochrane se había mudado a Miami. En 1973, por no haber, tampoco había Palacio de La Moneda, bombardeado por aviones Hawker Hunter. Me pregunto qué habrá sido del kiosko frente a La Moneda donde llegaban *Hora Cero* y *Frontera*... pero es una pregunta para el Eternauta (quiere decir *el navegante de la Eternidad*) si consideramos las plurales catástrofes que abarca. Tampoco sobrevivió nuestra tira «Lolita». Desaparecida de Chile resucitó en Colombia, en la década del ochenta.

Volé a Madrid. Me especialicé en guiones de comics aprovechando la pasión por «Asterix» de entonces, que atraía como imán a los editores de Europa.

En España hay dinastías de grandes dibujantes descendientes de Goya pero trabajaban para el extranjero: Inglaterra, Estados Unidos, Francia. En su tierra los traducían.

La Editora Nueva Frontera creó un puente a través de los océanos y sacó a la venta viejos *clásicos* de Oesterheld, especialmente los dibujados por Hugo Pratt que ahora vivía en Italia. Fueron bien recibidos pero nada era material nuevo. Los entendidos en historieta apuntaron que Héctor G. ya no escribía sus fabulosas sagas de tiempo y angustia de antaño. Yo me preguntaba: si lo hiciera ¿quién lo leería en su país, convulsionado? Había hecho del exilio una aventura... poco antes que la mitad de su patria partiera a exilarse. Un exilio sin fronteras, porque se puede acabar exiliado en todas partes...

4

En la Feria de Frankfurt de 1978 corrió como un reguero de pólvora el rumor que Héctor G. había entrado a la lista de los *desaparecidos*, ese término infame que aportamos desde el Cono Sur al diccionario. Desaparecido no es el que desaparece, sino es un ser humano que, por orden superior, queda suspendido entre la vida y la muerte. Sus familiares y amigos no sabrán más de él..., pero en los registros militares quedará anotado que se le envió de un lugar a otro y de vuelta, en un círculo asfixiante.

Circularon varias versiones de lo ocurrido. La más persistente, que Héctor G. cuidaba a sus nietos en casa de su hija cuando vino una patrulla. Fue visto más tarde en un campo de prisioneros, otros dicen que en las filas para subir a los aviones que sobrevolaban el Río de la Plata y volvían vacíos. Nadie desmintió estos finales ni él ha vuelto a casa. De ser así, lo apresaron no como escritor ni como denunciante, sino como abuelo, y esto a mí me calza. Cuidar a los nietos cuando la madre/hija está presa, es una acción moral, muy suya.

Durante la guerra sucia, la palabra *moral* se desvirtuó; gente *de bien* se la apropió y todavía hay jóvenes que la confunden con aborto, divorcio o sexo, como si la destrucción de familias, la tortura y la corrupción no fueran asuntos morales y más graves.

Héctor G. escribía sobre la aventura, pero no de aquella, romántica, que se suelta *al viento* (a-ventura). Lo prueba de modo inobjetable esa viñeta recurrente de sus narraciones. El héroe se detiene, perplejo, ya no está ante la escapada juvenil, enfrenta una coyuntura más alta y profunda: como en las novelas de Stevenson o de Conrad... –Pero..., dice, y duda dar un paso al frente, o detenerse según le indica su conciencia.

En los *stands* de la Feria de Frankfurt se podía encontrar «El Eternauta» de Breccia, «Ernie Pike» de Pratt y «Kendall» que era «Randall» con otro nombre. Eran apenas la espuma de la ola. Seguro que las historias de Héctor G. estaban en otros sitios, en revistas holandesas, almanaques italianos... con los rasgos indelebles del desaparecido aunque no siempre con su firma, que sólo evocamos los que no podemos olvidarlo, frente a la mesa: ¿Se llamaba Esterheld o Westerheld?

¿Dónde estará su cuerpo, ya que sus ficciones se reflotan de tanto en tanto? Y aquel comienzo inconcluso, tan suyo:

«Habían matado fríamente a un hombre. Eso me decidió a escribir, quise desahogarme de tanta muerte, de tanta...».

¿Escribía bien Héctor G? Decía: «Las historietas no se escriben, se hacen. No es tanto asunto de fantasía como de disciplina»; pero en las décadas del sesenta y del setenta, el tema estético nos preocupaba. Fluctuábamos entre «Rayuela» de Cortázar y «Cien años de soledad» de García Márquez que empujaron el *boom* de la literatura latinoamericana hasta elevar su prosa americana-barroca-pero-recortada, a elemento constitutivo del castellano moderno. Era costumbre apoyar a la revolución cubana y rechazar a Borges no por cómo escribía, sino para quién. A cuarenta años de distancia y varios millones de libros vendidos, la división sigue igual, aunque el aplauso viró de orilla. La revolución cubana es repudiada, y Borges, reverenciado. De Cortázar, ya se opina como de Neruda: magistral en lo fantástico, pero ¿has leído lo político?, como si fuera posible leerlo por líneas salteadas. ¿Qué quedará de las letras de nuestro continente en cuarenta años más?

Los últimos en verlo, me han comentado el orgullo de Héctor G., por «La vida del Che», un monográfico con Breccia. En su período como redactor de Abril, partió usando un habla funcional, con una pizca de retórica, una lengua radial que sonaba a micrófono los personajes se oían.

A fines de la década del cincuenta en Editorial Frontera fue recortando los adjetivos, mantuvo un cierto ritmo de tango en las reflexiones pero pulió las imágenes hasta competir con los dibujos.

Con Ernesto Sábato comentamos su participación en la diatriba entre nacionalismo y universalidad: no se es más auténtico porque se escriba sobre la pampa, sino cuando se pone a un argentino en Nueva York o París y el personaje actúa y se reconoce como argentino. Rudyard Kipling perfiló el carácter inglés pintando británicos en la India. La identidad étnica se prueba cuando en el extranjero deviene *un modo de ser*. Respecto al lenguaje, cómo olvidar ese párrafo de «Diario de guerra de un soldado» –relato novelado–, último suspiro de su editorial, en una época en que ya apenas tenía dibujantes. De un soldado al que habían cogido los japoneses, apuntaba: «Lo habían mutilado. Le cortaron los dedos, la nariz, todo lo que sobresale...».

El detalle con que narra la mutilación –con pudor como si estuviera en una cafetería de Corrientes y Suipacha– es digno del último Eternauta, donde presentaba lo cotidiano desde una altura de grandeza, y aceptaba la valentía con compasión:

–Cuente la verdad, amigo ¿qué sentido tiene esparcir lisonjas y recursos publicitarios a estas alturas? Fue una etapa linda, entre 1957 y 1964... siete años locos que se fueron. Nuestras historias se han reditado mil veces. Muchos amigos treparon las cumbres de Europa, otros tuvieron suerte cambiante pero mejor que al partir, en cualquier caso. Nos corresponde el orgullo de haberlos nacido... después nos desaparecieron pero ese final ¿no es también un rasgo nuestro?

Cierto. Entre el temple del inmigrante, el lazo del gaucho y el mate bien cebado. Si no re-aparece esta noche ante mí en la mesa estrecha, es porque no le cebé bien el mate. ¡Qué despiste! Miro la silla vacía que reservo para recordar a Héctor G., el hectoplasma, el Héctor-plasmado... por si vuelve, por si asoma... Pero...

HOMENAJES

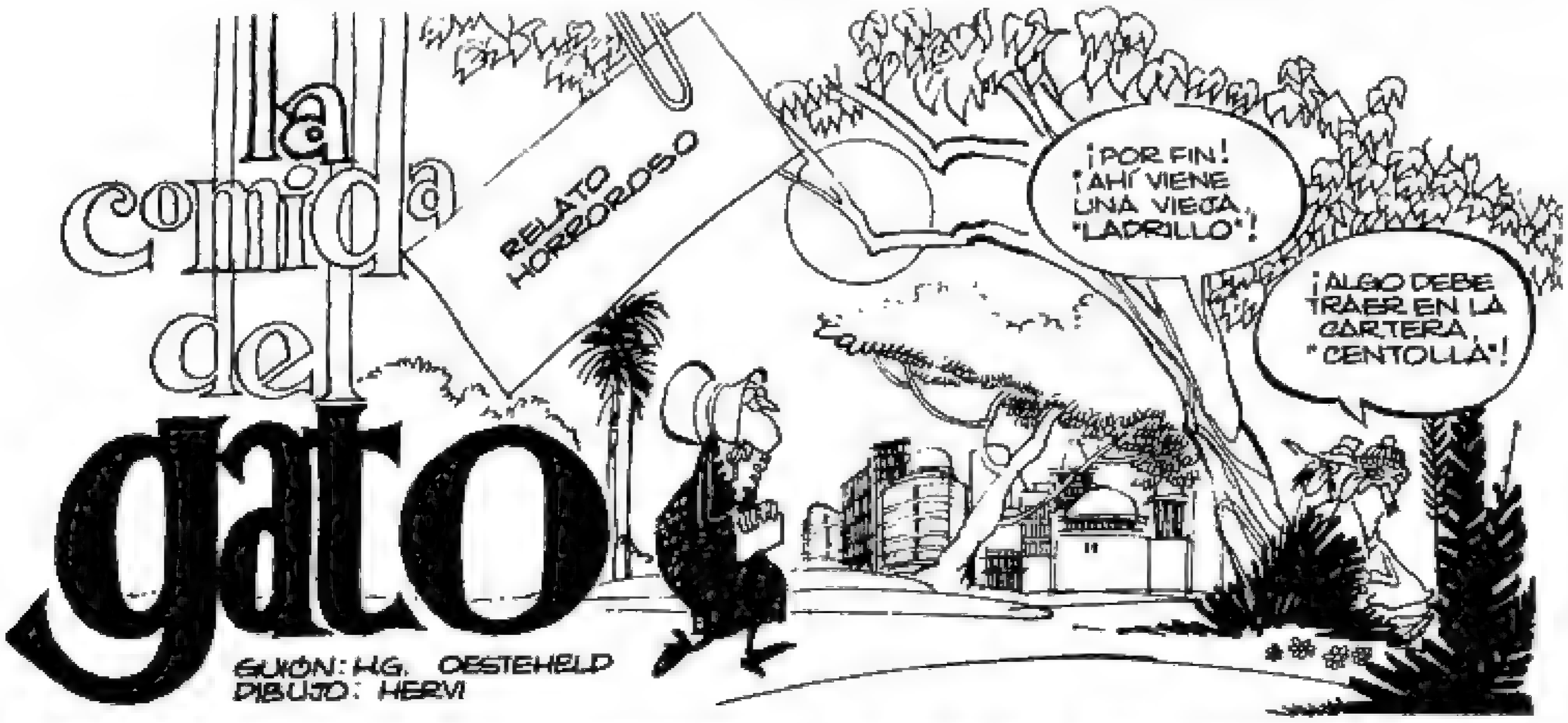
Oesterheld tenía esa cara...

por Hervi*

. . . de corresponsal de guerra inglés que cuadraba perfectamente con su personaje Ernie Pike. Lo leí durante mis años adolescentes en sus crónicas del frente, relatando la guerra, aquella, la segunda, la última de las guerras que aún tenía algo de espacio para dramas humanos, para confrontaciones personales no mediatizadas por la computación. Era el horror visto desde otra perspectiva, desde la mirada de un observador espantado por la violencia irracional, ajeno a las apologías hollywoodenses que retrataban la guerra como una forma bella de hacer justicia. Las revistas *Hora Cero* y *Frontera* traían esas historias en que los grandes dibujantes argentinos lo retrataban con su nariz quebrada y su pipa, un Sherlock Holmes latinoamericano narrando invenciones extraordinarias.

El naipe de temas iba desde los episodios de la colonización de Norteamérica –la visión emocionada de la extinción de las razas originales– hasta los más insólitos escenarios de la ciencia ficción los extraterrestres estableciendo una cabeza de playa en Buenos Aires, sacando a un grupo de amigos de su rutina semanal de jugar al truco en su tranquila casa de barrio, pasando por ese gran tema de la segunda guerra mundial. Como fue capaz de nutrir y sacar el máximo de capacidad a cada ilustrador con sus invenciones, como supo lo que podían Alberto Breccia, Solano López, Sosa, Moliterni, y etc., etc., cada uno de los dibujantes que se le ponía por delante, es el asombro. Se comprenderá también el asombro propio, el de un entonces joven dibujante chileno, al ver entrar a su lugar de trabajo al mismísimo Ernie Pike. No se podía creer. El creador de «Sherlock Time», «El Eternauta» y mil otras historias, ahí, en el escritorio de al lado tecleando en una Underwood nuevas historias para los dibujantes de nuestro país. Pienso que fue un poco desorbitado el encuentro, y no llegamos a la altura de las circunstancias con nuestro trabajo, que tenía un dejo provinciano, frente a esas obras monumentales de la historieta argentina. Me tocó hacer imagen de algunas de sus historias, temblando las manos ante el desafío. Eran tiempos de revolución y cambio, de nuevas fórmulas contra el oscurantismo, de voluntades generosas para hacer un mundo mejor. Oesterheld estaba en eso. Para nosotros era un tipo maduro, visto desde nuestros veintitantos, pero nos asombraba su *modernidad*, su mención agradecida de lo que había aprendido de sus hijas, muchachas empapadas hasta el tuétano de

(*) Dibujante Chileno


la comida del gato
GUIÓN: H.G. OESTEHELD
DIBUJO: HERVI
RELATO HORROROSO
¡POR FIN! ¡AHÍ VIENE UNA VIEJA "LADRILLO"!
¡ALGO DEBE TRAER EN LA CARTERA "CENTOLLA"!
¡ATENCIÓN! "LADRILLO". ¡CUANDO LA TENGAS DELANTE LE SUELTAS EL GARROTAZO!
¡AHORA, LADRILLO!

la música, la política y el vértigo de la década del sesenta. Era, para uno, melenudo y barbudo entonces, asombroso conocer a un *viejo* que se emocionaba con los Beatles, que estaba con la revolución cubana y que quería lo que uno quería entonces –que es lo mismo que aún queremos– más justicia, menos guerra. Estábamos, además, inmersos en nuestro propio sueño, luchar por una sociedad más justa, lo que tal vez no permitió disfrutar del talento y la calidez de este hombre en toda su magnitud, como debió ser. Estaban pasando demasiadas cosas y apenas alcanzaba el tiempo para digerirlas. Es algo que me apena. Recuerdo conversaciones cargadas de intensidad, entre tarea y tarea, haciendo una revista humorística mientras el mundo se venía abajo intentando llegar a las nubes. Y como todo se terminó en forma abrupta y siniestra, momentos después, como se acabaron los trabajos, los sueños, los proyectos. Y su vida. En este mundo falta una oficina de reclamos.

HOMENAJES

Fue al final de los sesenta

por José Palomo*

Apareció junto con el recordado Oski, gran amigo y colega.

Con Oski logramos ser, yo diría amigos, cosa que era muy difícil para muchos de sus contemporáneos. Una especie de erizo con un corazón de pan recién horneado.

Oesterheld apareció en la redacción de la revista *El Pingüino*, bajo la dirección de Alberto Vivanco (hoy perdido en Venezuela). Llegó con un montón de originales de historietistas argentinos que querían colocar algunos materiales en revistas chilenas.

En aquel tiempo la *mishiadura* –como hoy– golpeaba a la Argentina y había que buscar por dónde.

De los trabajos que había recuerdo unas historietas de Lito Fernández, cuya característica principal era que a todos los personajes les dibujaba colmillos afilados, lo que les daba un toque vampiresco. Eran muchos más, pero ese es el que salta en mi archivo mental.

Para nosotros fue de gran experiencia conversar con HGO. Junto a Oski teníamos a dos verdaderos profesionales y maestros del oficio.

Oesterheld nos relató sus andanzas por suelo argentino como topógrafo o geólogo, y su capacidad de levantar información con sólo mirar el lugar. Imagino que eso le sirvió para reconstruir muchas historias en *Hora Cero*, a partir de un par de fotografías.

Recuerdo que hacía mucho hincapié en profundizar en el personaje para darle verosimilitud al relato. Además me impresionó provocativamente el que usara los relatos bélicos no para ensalzar a supuestos héroes, sino para subrayar la urgencia de paz que tenemos todos.

Su intento es hoy más válido que nunca. Debemos haber tenido unas cinco o seis conversaciones largas sobre la forma de trabajar gráficamente un argumento.

En aquel tiempo había varios movimientos en el mundo editorial; estaba la política de sustitución de importaciones y se estimó poner esta política en distintos campos.

Se suspendió la importación de revistas mexicanas (Novaro, por ejemplo) y las editoriales locales llamaron a jóvenes talentos y empezaron a hacer historietas nacionales. La Editora Zig-Zag, la más importante del país llevó la iniciativa. Estos intentos necesitaron apoyo de todo tipo; es en este ambiente que HGO llega a Chile.

Oski ya había estado viviendo en Chile. Él era un personaje del mundo cultural chileno desde hacía mucho.

(*): Dibujante Chileno

LA VENGANZA de Cándido Fonseca
TEMÁTICA: H.G. OESTERHELD
TRATATIVAS: ALBERTO OLIVERA Y Pablito
¿CÁNDIDO FONSECA? ¡ES UN VIEJO CHIFLADO! TIENE LA CASA LLENA DE RATITAS BLANCAS... ¡SON LAS ÚNICAS QUE LE DAN BOLETO!
¡CÁNDIDO FONSECA ES UN POBRE DIABLO! UNA VEZ ME DESABROCHÉ LA BLUSA DELANTE DE ÉL... ¡EL MUY INFELIZ CASI SE DESMAYÓ!
DURANTE UN TIEMPO TENDRÁ QUE TRABAJAR SÁBADOS Y DOMINGOS, FONSECA. TOTAL, A USTED LE DA LO MISMO, ¿VERDAD?
¡ESTA PEGA ES EMBROMADA Y LATOSA! ¡SE LA PASARÉ PARA QUE LA HAGA FONSECA!
SE LLAMABA CÁNDIDO FONSECA Y ERA EL EMPLEADO MÁS ANTIGUO DE LA COMPAÑÍA. PUNTUAL E INCANSABLE, AGUANTABA LAS TAREAS QUE NINGÚN OTRO QUERÍA HACER. POR LO CUÁL NUNCA ASCENDÍA Y JAMÁS FIGURABA EN LAS LISTAS DE AUMENTOS.

Hora Cero llegó a Chile en su día, desde los primeros números y su calidad se impuso y llamó la atención de los dibujantes y amantes de la historieta.

Como persona, HGO tuvo la sensibilidad y la paciencia de responder a todas nuestras preguntas e impertinencias. Queríamos saber cómo se hacían las historietas dibujadas. Insistía mucho en la calidad gráfica puesta al servicio del relato. Fue generoso con su conocimiento y nos inculcó un respeto absoluto a nuestro trabajo. Nos contó cómo él pensaba que podría hacer que el trabajo de los más viejos dibujantes de la historieta mejorase. Habló específicamente de dos de los grandes de aquel tiempo en el país Abel Romero y Mario Igor.

Nos contó cómo nació *Hora Cero* y cómo se fueron perfilando los grandes maestros de la historieta argentina. Tuvimos la suerte de conocerle justo en el tiempo en que estábamos haciendo nuestras primeras herramientas.

Como Thomas Mann, insistió en que lo que al final siempre se impone es la calidad, lo que permanece es lo que está bien hecho; creo que el tiempo le ha dado la razón.

Su desaparición a manos de la mediocridad armada, de la ignorancia fanática, sólo nos puede dejar el compromiso de evitar que esa gente pueda estar de nuevo al mando de nuestras naciones y nuestras vidas. Es lo menos que podemos hacer en su memoria y en la de muchos otros que desaparecieron de igual forma.

AUTORES

H.G. Oesterheld: maestro de los sueños

6

De Asmar a Cielosur

Andrés Ferreiro, Fernando García, Hernán Ostuni, Luis Rosales, Rodríguez Van Rousselt

Investigadores, Bañadera del Cómic, Buenos Aires, Argentina

Resumen

La historieta en Argentina está en crisis. Casi todas las publicaciones tradicionales han terminado su vida. Las pocas que quedan reformulan formatos y periodicidades. En este contexto las pocas editoriales que se aventuran a lanzar nuevas revistas tienen en cuenta a HGO. Es el caso de Cielosur , donde Oesterheld, para la revista Top, *trae nuevamente a consideración de los lectores a «Ernie Pike», ahora corresponsal en la contemporánea guerra de Vietnam.*

Abstract

The comic in the Argentina is in crisis. Almost all the traditional publications have finished their life, the few ones that are left formulate formats and periodicities again. In this context the few editorials that dare to throw new magazines keep in mind HGO. It is the case of Cielosur, where Oesterheld, for the magazine Top, *brings again to consideration from the readers to «Ernie Pike», now correspondent in Vietnam's contemporary war.*

Oesterheld en lo de Alegre por Jorge Claudio Morhain

José Alegre Asmar fue un personaje fundamental en la historia de la historieta argentina. Dominó la década del sesenta y buena parte de la del setenta; sin embargo, no aparece en ninguna crónica ni historia oficial. Como no aparecen Mamut, Donadío o tantos otros que producían historietas casi artesanalmente, sacando rédito del artista novel, del aprendiz y del bohemio. Pero también brindando una alternativa ante las filas cerradas de las editoriales *importantes* (Columba, Abril, luego Récord), y permitiendo una libertad de creación que no existía en aquellas editoriales más francamente comerciales. Alegre, Mamut, Donadío, eran los llamados *piratas*.

Es cierto que a veces no pagaban, que la fecha de pago era una entelequia de dudosa dilucidación, que a veces convenía más crear una amistad personal para que se deslizase un billete bolsillo a bolsillo, por lo bajo y mirando para otro lado. Algunos llegamos a ese nivel. Por otra parte, ¿eran más piratas que las editoriales *oficiales* que hacían firmar recibos «cediendo todos los derechos»? Al menos Alegre no hacía recibos, ninguna clase de recibos.

Historietas de Oesterheld en las revistas de José Alegre Asmar (primera aproximación)

Año	Mes	Revista	Año	No.	Título	Tema, ambiente	Dibujante	Cuadros	Pág.
62	7	*Casco de Acero*	3	19	Trampa!	Guerra, Francia	Eugenio Zoppi	58	11
62	7	*Casco de Acero Extra*	3	16	Guerra brava	Gaucha, independ.	César Spadari	48	7
62	7	*Casco de Acero Extra*	3	16	Un perro en Dunkerque	Guerra, Dunkjerque	E. Salas	64	9
62	8	*Casco de Acero*	3	20	El cráneo	Guerra, Alemania	Eugenio Zoppi	66	13
63	4	*Casco de Acero Extra*	3	19	La celada	Guerra, Pacífico	E. Salas	38	6
64	7	*Casco de Acero Extra*	4	31	Un inútil	Guerra, Rusia	¿Mut Ribas?	46	8
64	8	*Casco de Acero*	4	35	Recuerdo	Guerra, Pacífico	Néstor Olivera	45	8
64	8	*Casco de Acero*	4	35	Ex sheriff	Cowboy, Oeste	César Spadari	50	9
64	11	*Casco de Acero Extra*	4	33	Fuga perfecta	Guerra, Francia	¿Mut Ribas?	45	9
64	11	*Casco de Acero Extra*	4	33	El inconquistable	Guerra, Holanda	Juan Dalfiume	82	14
64	11	*Casco de Acero Extra*	4	33	Delator	Policial, Chicago	Néstor Olivera	39	5
65	7	*Casco de Acero Extra*	6	39	Ovejas negras	Guerra, aviación	B. Mut Rivas	78	15

* Primer episodio de «Poppy Bodyngton».

Mis primeros trabajos los publicó Alegre, cuando su editorial se llamaba Gente Joven (en la década del setenta pasó a ser Mopasa). El director de *Casco de Acero* era Andrés Cascioli.

José Alegre tenía, cuando lo conocí, una imprenta ubicada en la cancha de Huracán, en la calle Amancio Alcorta. Al principio tenía socios (un manco gordo era uno de ellos); pero luego se hizo único dueño. Y, en la década del setenta, cuando aprovechó la gran publicidad que hacía *Billiken* para su adquisición de los derechos de «La pantera rosa», publicándola sin permiso en revistas y diarios, y esquivando vaya a saber cómo el juicio que se le vino encima… compró máquinas de último modelo, en colores, y decidió volverse *serio*. Yo encabecé un proyecto de revista importante en ese momento. Para cuando podíamos empezar a salir ya no había dinero…

Pero la historia de Alegre la tenemos

que contar con más detalle, y con mayor extensión.

Recuerdo que en 1962 tenía una oficina en la calle Bolívar al 400, y Roberto Giomenti era uno de los que dirigían la parte editorial. Él me dijo un día que entraba Oesterheld. Yo no lo creí, porque El Viejo era El Mito, el gran guionista que había hecho una fortuna –pensábamos– con sus maravillosas *Hora Cero* y *Frontera*. Por otro lado, la posibilidad me inquietaba. ¿Se enojaría al ver que seguía su estilo hasta casi copiar sus recursos? ¿Podría seguir trabajando a su lado? ¿Podría ser nuestro Gran Maestro uno más del grupo? Claro, como en todas las editoriales, éramos un grupo desconocido; jamás nos reuníamos, y hay dibujantes a quienes jamás le conocí la cara, como Salas, que me ilustró bastante, o el extraordinario Juan Estévez.

Entonces apareció Oesterheld, escribiendo. Mi memoria me recuerda una presencia, una figura seria y callada en algún cruce en la editorial. Nada más. Y sus guiones. Desde luego, desplazó de los primeros lugares a los demás. Sobre todo al principio, con magníficos dibujos de Zoppi. Era increíble ver cosas que parecía que solo podían existir en *Hora Cero*, apareciendo junto a las de uno, que había soñado toda la vida llegar a la suela de sus zapatos.

En síntesis, no seguí su trayectoria en las revistas de Alegre, *Casco de Acero* y *Tucson*. Se convirtió en un colega más. Pasado el *shock* inicial, era otro guionista más, como los nuevos.

En 1964 tomó las riendas Bernardo Mut Ribas, con mucho ímpetu. Y El Viejo hizo para él «Pappy Bodyngton», un aviador en la guerra del Pacífico.

Seguramente publicó muchísimas historietas en estas revistas. Es un desafío para los investigadores rastrearlas y compilarlas. Porque, personalmente, solo conservo aquellos ejemplares en los que aparecen historietas mías.

Tal como aparece en el la tabla de página 18.

¡Marte ataca, Plutón también!

En 1971 una casa editora de figuritas comienza a emitir una nueva colección sobre ídolos del fútbol. En cada sobre se venden dos *redonditas* con los jugadores, un tarjetón con los equipos y como curiosidad dos figuritas rectangulares que cuentan una nueva invasión extraterrestre a nuestro planeta, haciendo foco en nuestro país. Estas figuritas no se coleccionan dentro del álbum, pero el resumen de la historia figura en su contratapa. La colección lleva por título «¡Platillos voladores al ataque!», y presenta la sorpresa de estar dibujadas nada menos que por Alberto Breccia y guionadas –al menos todas las fuentes consultadas así lo afirman– por Héctor G. Oesterheld. El que pueda reunir el total de cien estampas ordenándolas numéricamente podrá leer en sus dorsos la siguiente historia.

Todo comienza con la muerte de una mujer. El crimen presenta extraños ribetes: a la víctima le han arrancado el corazón. Este hecho, por cierto truculento, guarda un secreto más terrible todavía: los plutonianos –habitantes de Plutón– han descubierto que el corazón humano, transplantado en sus organismos les prolonga la vida en aproximadamente diez mil años. Este es el motivo de la invasión; primero atacan objetivos militares, luego las grandes ciudades y después... ¡Destrucción total!... hombres, mujeres, niños... Todo parece perdido pero la salvación llega también desde el espacio exterior. Los salvadores son los saturninos, némesis de los plutonianos.

Sellada la alianza terrestre-saturnina comienza el contraataque. Ya los plutonianos han utilizado rayos mortíferos y otros que reducen o amplían las dimensiones: la tierra se ve invadida de caracoles y escarabajos gigantes, tyranosaurios y otras alimañas. Los saturninos, utilizando un gas mortíferamente risueño para los de Plutón, los eliminan de la faz de la Tierra y todos festejan la recuperación. La alegría dura poco: los saturninos son ahora los que comienzan el ataque, valiéndose de uno de los anillos de su planeta. El final parece inexorable. Desde el Sur, precisamente de Argentina, llega la nueva solución contra extraterrestres: un niño, Bocha, y un maestro de escuela, Mario Vélez, cruzan sus destinos y van al encuentro del profesor Lanús, quien ha construido una nave espacial –la Esperanza– con el fin de llegar al planeta enemigo. Mediante la instalación de un potente dispositivo quiere lograr sacar de su órbita a Saturno para que choque con Plutón.

A estas alturas nos enteramos que en el anillado planeta solo queda un habitante, el emperador Uaur, quien en realidad había enviado como soldados a la Tierra a robots teledirigidos. Bocha, junto a cinco amigos, deciden asumir el desafío y logran cumplir su misión,

terminando definitivamente los problemas para nuestro planeta. Los niños vuelven sanos y salvos, siendo recibidos como los héroes que son.

En septiembre de 2002 Javier Doeyo presenta en forma de libro la historia, reproduciendo en blanco y negro las figuritas, acompañando la edición con la reproducción en colores de las mismas.

¡Top! en Cielosur

Cielosur Editora, luego de dar a conocer las ediciones de «Fabián Leyes» y «El Huinca», reditando las tiras aparecidas en *La Prensa* y *Patoruzito*, respectivamente, encara la publicación de una revista integral de historietas que escape de la exclusiva temática gauchesca. El proyecto queda en manos del dibujante César Spadari, que se encarga integralmente tratando de que la nueva publicación tenga un perfil similar a *Hora Cero* o *Frontera*. El mismo Spadari convoca a HGO a formar parte de un notable equipo de profesionales, que dan vida a *Top Maxi Historietas*.

Una burda campaña publicitaria de avances diarios hace alusión a la fácil conquista de una bella mujer («¡Tomáme!, ¡Soy tuya!», etc., etc.) para promocionar la aparición de la revista. Spadari, sorprendido y disgustado, renuncia a la dirección: en el primer número no aparece su nombre; a los pocos días *Clarín de los Jueves*, una revista que acompañaba la edición del diario en ese día de la semana, hace un elogioso comentario de *Top Maxi Historietas* por la calidad del material y por su carácter desmitificador con la añadidura de que no era necesaria una publicidad

TAN DESPACIO... POR UNA VEZ LOS COLEC- NOS ME DEJAN EN PAZ. HASTA PUEDO DAR EL LUJO DE MIRAR A LOS COMPAÑEROS EMPRE.
EL Y RATTIN... TANGO Y TRABUCO. BA- SUR Y BOMBONERA, LO MIO.
LO MIO, JUNTO CON EL MONS- TRUO, EL CINCO VECES, NO LO EMPARDRÁN NUNCA.
Y ATAHUALPA YUPANQUI, EL PADRAZO QUE DICE A LA TIE- RRA COMO NINGUNO.
PUELO POR DERECHA. EL LADO, Y YO VOY AL LOCO. LEVANTO TODAVÍA MÁS EL PIÉ DEL ACELERADOR, TODAVÍA MÁS DESPACIO. SIGO DERECHO, YA LE VOY VIENDO LAS TRES RAYAS AL PIE DE ESPA- DAS...

equívoca para impulsar su venta. Esto hace recapacitar a los responsables de la editorial, quienes piden disculpas a Spadari, que acepta reasumir la dirección.

En esta publicación HGO trae nuevamente al corresponsal de guerra «Ernie Pike», a quien incluso personifica en una foto presentación del primer número (julio 1971). Esta vez la acción no transcurre en confrontaciones pasadas, como cuando en *Hora Cero* y *Frontera* hacía referencia a episodios vividos en la segunda guerra mundial, sino que vive y transmite historias en el contexto del conflicto de Vietnam mientras el mismo se produce. Los dibujantes en esta nueva etapa son Marcos Adán, Néstor Olivera, Rubén Sosa, Enrique Villagrán, José E. Caramuta, Rogelio Ramírez, Eugenio Zoppi. El último episodio se publica en el no. 14 (3/8/72). En los números 2, 4, 5, 6 y 15 se publican los clásicos «Apuntes de Ernie Pike», con ilustraciones de Oscar Carovini y José E. Caramuta.

Por pedido de la editorial Oesterheld crea «Artemio, el taxista de Buenos Aires», contando las vivencias cotidianas de un joven *tachero*, antecediendo cronológicamente al éxito televisivo «Rolando Rivas, taxista». Incluso es necesario que Cielosur publicitara por medio de un aviso en los diarios tal circunstancia, para aclarar que la tira gráfica no estaba inspirada en la televisiva. Desde el no. 1 se publica la historieta mayoritariamente con dibujos de Néstor Olivera, salvo cuatro episodios que realiza Pablo Zahlut y uno que dibuja Rubén Sosa. El último episodio es el del no. 18 (7/12/72).

Un tercer personaje de HGO, «Russ Congo», comienza en el segundo número de la revista (agosto de 1971). Trata de las andanzas de un mercenario. Los dibujos de los tres primeros episodios son de José Clemen, en tanto que Kato se hace cargo de los tres restantes. El último aparece en el no. 7 (6/1/72).

En el no. 12 de la publicación (1/6/72) cambia la dirección. Por algunas desavenencias y por otros trabajos que requerían de más tiempo se retira Spadari, sucediéndole Leonardo Wadel. La participación de HGO va menguando y el propio Spadari termina presentándolo en la Editorial Columba.

PALABRA DE OESTERHELD

«Historietas: el quinto poder». Con este título la revista *Siete Días* publica en su no. 204 (12/4/71) un artículo cuya introducción dice: «Desde los dibujos rupestres hasta "Mafalda", el más universal de los medios expresivos transitó un itinerario que explica su actual, desmesurada influencia: sus personajes son los héroes cotidianos de millones de seres humanos, no respetan fronteras geopolíticas, cubren una gama ilimitada de edades y niveles sociales y hasta se permiten postular ideologías».

El informe central está acompañado de recuadros anexos. En uno de ellos exponen consideraciones de HGO. Se transcribe a continuación.

Los personajes y el autor

Héctor Oesterheld (51, cuatro hijas; foto) es, ya nadie lo discute, el más importante guionista de historietas de Argentina. Aunque es autor de innumerables personajes, bastaría con citar a dos de ellos –«El Eternauta» y «El sargento Kirk»– para definirlo. A pedido de *Siete Días* habló de la relación entre autor e historieta, un tema que, obvio, conoce profundamente a través de su experiencia personal.

«Creo, en el fondo, que todos los personajes que se pueden llegar a elaborar están, ya, dentro de la fantasía del autor. Recuerdo que con "El Eternauta", por ejemplo, se daba en mí un proceso de proyección, hasta tal punto que, muchos años después, hubo quienes creyeron encontrar en el héroe de la historia (una invasión extraterrena que era resistida por un tipo común, padre de familia) algunas facetas de mi propia personalidad. Incluso muchos sentimientos míos –la familia, la amistad, los personajes de mi vida cotidiana– pueden llegar a constituir los *personajes secretos*, invisibles, desconocidos de mis historietas.

»Cuando muchacho jamás leía historietas, incluso de adulto leí muy poco sobre el tema, así que no soy de ningún modo un erudito. Me acuerdo, sí, de "El hijo adoptivo", una historia ilustrada muy elementalmente que aparecía en *Billiken* y con algunas chispas de modernismo, como que en ella hasta aparecía un aparato anfibio, toda una novedad para la época.

»Mis personajes siempre fueron coherentes consigo mismos, y jamás tuvieron una conducta maniquea. Algunos de ellos, como el sargento Kirk –un ex sargento de caballería norteamericano, que renegó del ejército porque advirtió que los indios a los que debía perseguir eran tan seres humanos como él mismo– llegaron a expresar la simpatía que siempre sentí por el indio. Este personaje –nació alrededor de 1951, murió en 1956, resucitó en Italia hace unos años, creo que ya murió definitivamente–, junto con un indio, un médico y un *cow-boy*, llegó a formar un mundo de amistad, una especie de comedia de la

...EL CORTO NARRABA UNA DE SUS INCONTABLES AVEN TURAS EN EL DESIERTO MEXICANO...
CUANDO ASALTAMOS LA DILIGENCIA, ¿A QUE NO SABEN LO QUE ENCONTRA- MOS DENTRO?

¡PUES A CUATRO DE NUESTROS COMPAÑEROS, AHORCA DOS EL DIA ANTES! EL "SHERIFF" NOS LOS ENVIABA DE REGALO ¡SABIA HACER BROMAS AQUEL "SHERIFF"!

vida que facilitaba al lector entrar en ella. Y todo esto tenía un secreto: el sargento Kirk y sus compañeros eran tan héroes como el lector de historietas, a veces fracasaban, casi nunca eran perfectos.

»Además de buscar centros de interés para un lector de entre 13 y 18 años, siempre traté de dar un mensaje subyacente, aun cuando lo que pasara en el país y en el mundo no influyera directamente en mis personajes: en parte eso era así porque el proceso no estaba claro, pero este punto tiene mucho que ver con mi propio proceso de maduración y deformación profesional. Indudablemente yo no interpretaba tan bien el fenómeno social como ahora.

»La ausencia de héroes y protagonistas nacionales está provocada por el hecho de que un héroe importado es más barato que uno local, y además ya viene fabricado, no hay más que traducirlo: el resultado es que el personaje que viene de afuera provoca en el lector un alejamiento de lo nuestro. Una de esas deformaciones se advierte cuando, a través de la historieta clásica, un chico argentino sabe más sobre la guerra de secesión norteamericana que sobre las guerras civiles en el país. En ese sentido habría que hablar mucho sobre las historietas argentinas. Fabián Leyes, por ejemplo, vale por su clima, por el respeto a las cosas nuestras, a nuestra tradición, pero como héroe no vale gran cosa, porque está siempre en lo intrascendente, la suya es una historia de radioteatros baratos. En cuanto a Mafalda, si fuera un personaje mío trataría de quererla más, a ella le falta cariño. No me explico cómo siendo tan inteligente todavía no encontró la ternura, la poesía. Pero considero que es una de las mejores historietas argentinas. Para volver a las carencias de la historieta argentina, lo fundamental es que sus héroes no representan la realidad nacional. Y las causas de esta carencia habría que buscarlas en el mismo hecho que provoca la falta de una literatura de aventuras que refleje lo nacional. Quizá todo resida en que nosotros no nos consideramos capaces de ser protagonistas».

a propósito de *Más Allá*

Editorial Abril publica en junio de 1953 el primer número de *Más Allá*, la revista pionera de la ciencia ficción en Argentina. Lamentablemente, cumplidos cuarenta y ocho apariciones –cuatro años– la revista cesa en la edición, probablemente por exiguas ventas, dejando un vacío en el mercado que no pudieron llenar varios intentos posteriores. En agosto de 1973 la revista española de ciencia ficción *Nueva Dimensión* –la prestigiosa y refinada publicación de Ediciones Dronte (España)– al superar en su numeración los cuarenta y ocho números de *Más Allá*, homenajea a esta dedicándole un nostálgico número en el que, eso sí, declara que *Más Allá* fue una mera transcripción de *Galaxy*, la decana norteamericana.

Esto no es exactamente así. Quien tenga la fortuna de poseer la colección completa comprobará que *Más Allá* es profundamente argentina, si esa condición de argentinidad responde a algo muy nuestro –no sabemos si positivo o negativo– de cosmopolitismo que viene de muy antiguo y que permite transformar o asimilar lo ajeno, apoderándonos de su esencia y modificarla hasta obtener un nuevo producto distinto del original.

Así *Más Allá*, desde su primera salida, acompaña el material literario originado en Estados Unidos, con trabajos propios que no desentonan en lo gráfico, científico y literario, proyectando una revista perfectamente definida. Servicios fotográficos, humor generalmente a cargo de Adolfo Mazzone, ilustraciones que Alvará y Csecs realizan con gran sentido plástico, portadas entre las que sobresalían las del maestro Guillermo Roux en su etapa juvenil de artista gráfico, el «Espaciotest», un «Correo de lectores» donde una discusión científica puede llevar meses («¿Te acordás Kitaigorodzki?»), y por supuesto el aporte literario de varios autores nacionales que encaran la CF desde el ángulo que nos es posible, más en esos años de relativa inocencia, y aportan la cuota humanística que tal vez escasea en la literatura anglosajona de la época. Entre ellos H. G. Oesterheld –patrimonio de la casa–, que escribe para el no. 29 uno de los mejores cuentos fantacientíficos argentinos: «Inocente Maquiavelo Reforzado», habitante de la antología que *ND* encara en el aludido número homenaje. Tal número comienza con un editorial que, tras transcribir el del primer número de *Más Allá*, dice:

«Hoy hace veinte años, con estas palabras como estandarte –se refiere al texto del editorial del no. 1 de *Más Allá*–, surgía a la luz, en el ámbito de habla hispana, una nueva revista que nos traía un cargamento mensual de algo desconocido, fascinante, novedoso, algo que desconocíamos pero que nos

hería con la fuerza de la tobera de una astronave. Recuerdo el descubrimiento que ello representó para mí: yo, que por aquel entonces vestía aún de pantalón corto, me detuve ante un kiosco de las Ramblas barcelonesas, atónito, los ojos desorbitados; se me cayó la mandíbula, reuní tras rebuscar por todos mis bolsillos quince pesetas (¡una fortuna para mí, por aquel entonces!), me llevé el ejemplar a casa apretado bajo el *jersey*, y aquella noche no dormí. Acababa de descubrir la ciencia ficción.

»Esto es lo que debo a la revista *Más Allá*. El contagiarme una fiebre que nunca desaparecerá. Hoy, veinte años después me he hecho hombre, he sufrido desengaños, he entrado dentro del circulo mítico de la SF que entonces me cautivó, he escrito libros, relatos y ensayos, he dirigido revistas, compilado antologías y mirado por encima del hombro a otros autores que han tenido la desgracia de surgir después que yo, pero *Más Allá* sigue siendo un mito para mí. Hoy, mis colecciones de SF han sido diezmadas por los amigos, tengo solo una quinta parte de *Nebulae*, me he permitido el lujo de despreciar *Galaxia*, mi afición de completista se ha convertido en un *hobby* de domingo por la mañana. Pero en mi biblioteca está la colección completa de *Más Allá* por algunos de cuyos ejemplares he pagado cinco veces su valor, y aquel que toque esa colección sabe que tiene una amenaza de muerte pendiente sobre su cabeza. Y sabe también que en esto no bromeo.

»Para mí, *Más Allá* representa el descubrimiento de algo que ha presidido mi vida durante veinte años, y a lo que he dedicado muchos de mis esfuerzos. No es una revista en sí, sino más bien un símbolo. Cierto, examinado fríamente se le podrían achacar muchos defectos: era una simple traducción de *Galaxy* con algunos añadidos, hoy en día buena parte de su material está caduco, había errores tipográficos y de redacción a bulto, pero todo esto no importa. Gracias a *Más Allá* miles de españoles –no, desgraciadamente, no tantos– conocimos por primera vez a Wyndham, Heinlein, Bradbury, Asimov... supimos que existía algo que se llamaba *ciencia ficción*. Conquistamos el espacio con Willy Ley y a través de las ventanas de Chesley Bonestell supimos quién era Von Braun, fabricamos los primeros cohetes en nuestra imaginación y fuimos a la luna. Eran los tiempos románticos y dorados de los viajes espaciales, y gracias a *Más Allá* nosotros los conocimos.

»Por eso hoy, yo, que inicié con dos locos más la aventura de *Nueva Dimensión* teniendo a *Más Allá* en mi norte, intentando imitarla inconscientemente, intentando superarla, intentando aunque fuera tan solo igualarla, por eso yo, que inconscientemente me irritaba a cada nuevo número de *ND* porque lo comparaba con *Más Allá* y creía que era inferior en calidad, por eso yo, que hoy debería sentirme orgulloso porque *Nueva Dimensión* ha vencido la barrera de los 48 números que alcanzó *Más Allá*, y puedo decir con falso orgullo que somos la más longeva revista de SF en lengua española; por eso yo, que puedo proclamar a los cuatro vientos que *ND* ha ganado dos premios internacionales mientras que *Más Allá* no consiguió ninguno, y decir que somos mejores solo porque hemos recogido muchas de sus enseñanzas, no puedo hacer nada de eso.

»Porque *Más Allá*, por mucho que

intentemos superarla, seguirá siendo un mito para todos nosotros, amantes de la SF. Superada, muerta, caduca, es ante todo un símbolo. Ella nos abrió un camino que desconocíamos, nos mostró una senda y nos dijo: seguidla. Y nosotros la hemos seguido.

»Durante cuatro años, *Más Allá* fue una cosa viva. Tuvo un solo fallo: aunque timoneada por un grupo de entusiastas. Su editor era un editor comercial, y a mediados de 1957, viendo que las ventas de *Más Allá* quedaban muy por debajo de sus cuentos infantiles y sus historias del Pato Donald, la suspendió. Y *Más Allá* pasó al recuerdo nostálgico de todos los aficionados.

»Nuestra única ventaja consiste en que no tenemos ningún editor que suspenda sobre nosotros la espada de Damocles de sus intereses comerciales, y aunque a cada nuevo numero de *ND* echamos cuentas del anterior y vemos que nuestras ganancias no dan para un sueldo decente –ni siquiera indecente– para cada uno de los tres locos que confeccionamos de la A a la Z cada número, y decimos que para eso más vale echarlo todo por 1a borda y que nuestros lectores no merecen que nos sacrifiquemos por ellos porque no se suscriben ni nos envían cartas ni nada de nada, la verdad es que somos aficionados y seguimos trabajando en pro de una causa muy íntima para nosotros: la difusión de la SF en España. Igualito, igualito que hacía en sus tiempos *Más Allá*.

»Por todo eso debo hacerles una confesión. ¿Saben?, al empezar este editorial pensaba confeccionar un editorial triunfalista. Ya saben: *Más Allá* aguantó 48 números. Nosotros vamos por el 49 (más cinco extras), somos los mejores, tachín tachín. Queríamos que este número 49 de *ND* fuera todo un símbolo. Lo es, pero de otra manera a como lo habíamos pensado. Porque, en esta época de absoluta desmitificación, *Más Allá* sigue siendo todo un mito. Y me temo que seguirá siéndolo durante muchos, muchos años.

»Y así, este número, que quería ser un homenaje pero también un desafío, me temo que se va a quedar solo en homenaje. Y en cierto modo me alegro. Primero, porque *Más Allá* se lo merece. Y segundo, porque el único desafío que tiene *ND* es nuestro y de nuestros lectores: nuestra cabezonería, y esos lectores que en la mayor parte de los casos no se merecen que nos estemos dando con la cabeza contra las paredes por ellos, ya que ni se suscriben, ni envían cartas, y muchas veces ni siquiera se molestan

¡VIAJES INTERPLANETARIOS!
UN FORMIDABLE ESTUDIO DE W. VON BRAUN (CONSTRUCTOR DE LA V-2) CON ESTUPENDAS ILUSTRACIONES
EN
espacio sin fronteras
Además, NOVELAS Y CUENTOS DE FANTASIA CIENTIFICA NOVEDADES TECNICAS
MÁS ALLÁ
revista de la era atómica
$ 6.-
PIDALA A SU CANILLITA

en mover su gordo culo hasta el kiosco más cercano para comprar el reglamentario número mensual.

»A menudo, en mis noches febriles de desesperación económica me pregunto que habré hecho a los hados para editar *ND* en lugar de editar a Walt Disney como hace la Editorial Abril, la cual demuestra que le va muy bien.

»Entonces, quizá, suspendida *ND*, tal vez se convirtiera en otro mito como *Más Allá*; y entonces, veríamos quién era el guapo que la emulaba.

»Nadie, por supuesto. Ya que, aún acogiéndose a la ley de los grandes números, la cantidad de tontos absolutos es limitada. Y nosotros ya hemos cubierto el cupo».

A la fecha de aparición del no. 49 de *ND* eran sus directores Sebastián Martínez, Domingo Santos y Luis Vigil. A alguno de ellos, obviamente, pertenece este editorial no firmado.

«Inocente Maquiavelo Reforzado»

Nueva Dimensión (agosto 1973) ocupa todo el volumen con una selección de cuentos de *Más Allá*: publica los dos de Oesterheld. En el comentario que presenta a «Inocente Maquiavelo Reforzado» y haciendo alusión al «Correo de los lectores» de los números 32 (enero 1956) y 34 (marzo 1956) de la publicación argentina, la revista española dice:

«Este relato organizó entre los lectores de *Más Allá* una de las más polémicas controversias que haya ocurrido nunca en una revista de SF, con calificativos que iban desde considerarlo como la mejor historia jamás surgida de pluma terrestre o extraterrestre hasta las amenazas directas a su autor. ¿Motivo? Tocar uno de los temas tabúes de la SF, y tocarlo con un desenfado tal que rayaba casi en la impertinencia. Nuestra opinión es que, pese a todo ello, «Inocente Maquiavelo Reforzado» es el mejor cuento argentino que ha publicado a lo largo de su existencia *Más Allá*. Aunque creemos que algunos de nuestros más conservadores lectores nos odiarán a muerte por decir tamaña herejía».

En la revista de origen, el acápite de presentación rezaba:

«Advertimos a los lectores serios, a los que no quieran leer nada alegre, nada inquietante, nada atrevido, que pasen por alto y muy deprisa, ¡porque queman!, las páginas de este cuento, desde las cuales un escritor argentino desafía a los lectores de *Más Allá*. Léalo y háganos conocer su opinión aunque sea para insultarnos. Lo esperamos todo».

Transcribimos a continuación algunas

de las cartas que los lectores hicieron llegar a *Más Allá* con su apoyo o su protesta.

«Pese a mi mejor buena voluntad, no he podido desentrañar la finalidad que pretende tener su contenido. Carece de los principios más elementales del decoro y puedo afirmar que este tema hubiera sido rechazado por la revistilla más insignificante y, con más razón, debió haberlo sido por esta, dado que no guarda la más mínima relación con la finalidad científica que la caracteriza. Cabe suponer que esto es una buena broma preparada por los editores para poner a prueba el temple de los lectores, puesto que únicamente pudo haber agradado el tema a individuos de complejas aberraciones freudianas. En consecuencia, los únicos *Inocentes Maquiavelos Esforzados* a leerlo hemos sido los lectores.

»P.D.: Es de suponer que las críticas adversas como esta no serán publicadas».

Ernesto Hacchler (Capital)

«¡Me extraña que una revista de la calidad de *Más Allá* publique tan horrible bodrio!»

Roberto Perazzo Albertelli (Capital)

«En lo que se refiere a este cuento, ustedes mismos dicen: "Léalo y háganos conocer su opinión aunque sea para insultarnos". Parece mentira, pero uno de los objetos de esta carta es ése: ¡Insultarlos!»

Celina Manzoni (Capital)

«Me parece un cuento común, que no justifica la nota de advertencia. Quiero decir que lo asimilé sin dificultades y que me gustó. El señor Oesterheld tiene pasta de escritor de CF y sus cuentos, aunque tuvieran solo el 50% de la calidad de este merecerían ser publicados por *Más Allá*».

Miguel O. Ramírez (Capital)

«...sencillamente magistral. Como para ser leído por un argentino o por un francés o, en líneas generales, por un latino, por alguien que rinda el justo culto a las líneas o implementos que realcen la anatomía femenina».

Carlos Alberto L. Jacques (Capital)

«Me ha gustado muchísimo y, de ser posible, me agradaría hiciese llegar mis felicitaciones al autor. Es un relato que dibuja eficazmente la chispa criolla en sabia mezcla con la imaginación moderna».

Miguel E. Schiavini (Témperley)

«Es un cuento que me ha gustado por su original y diferente tema».

Miguel Barone (Capital)

«¡Grande, Dire, Grandioso! Si después de este cuento pretenden juzgarnos en el exterior por las letras de los tangos, ¡que me aspen! ¡Qué tema! ¡¡Bárbaro!!»

Reforzado (Santa Fe)

«El señor Oesterheld es un magnífico escritor; solamente que ese cuento suyo no refleja completamente su calidad».

Emilio Perrin (San Martín)

«Los señores y señoritas que critican "Inocente Maquiavelo Reforzado" están muy, pero muy equivocados, pues para mí está a la altura de "El día de los Trífidos", "El hombre que vendió la luna", "Las cavernas de acero"».

Juan C. Greco (Capital)

HOMENAJES

Detalle de un dibujo de José Eduardo Caramuta, argentino, residente en Milán, Italia.

HOMENAJES

«El astrón de La Plata» o «Galac-Master»
por Oswal

Yo era aún muy joven cuando trabajé por vez primera con Oesterheld. El ya era un consagrado y sentí, entonces, una profunda emoción. Luego, con los años, ya en 1969, me llamó para ofrecerme las tres páginas semanales de «El astrón de La Plata» que publicó el diario *Gaceta* de esa ciudad. Acepté y comenzaron a llegarme los guiones escritos con esa gran espontaneidad que lo caracterizaba, dada su enorme facilidad para realizarlos. La historia ya había sido comenzada con los dibujos del excelente Ángel Lito Fernández, pero tras algunas semanas él no quiso continuar –ignoro las causas– y desde ese momento pasó a mis manos.

Quienes hayan leído «El Eternauta» no podrán ser sorprendidos por la trama de «El astrón de La Plata», que también girará en torno a la consabida invasión desde el exterior y el férreo empeño por defender la Tierra por un puñado de seres del tercer mundo, ese tema tan caro a Oesterheld. Pero sí serán sorprendidos por la calidad del músico capaz de infinitas variaciones sobre un mismo tema. Sobre la idea similar Oesterheld cambia los actores y conforma un grupo distinto compuesto por Lucho, un estudiante avanzado y apasionado por la electrónica; su antiguo profesor Lugones, un cincuentón nostálgico pletórico de humanidad; Vicky, la rubia novia de Lucho que trabaja en el Museo de Ciencias Naturales de la ciudad; Cosme, un rudo mecánico ya cercano a los sesenta y el Chango, ayudante joven del anterior, que pone su cuota de honestidad y pureza de hombre del interior del país. Todos estos seres se irán aglutinando hasta formar un grupo empeñado en defenderse de un ataque incomprensible desde el cosmos. Sus personalidades entrarán en conflicto cuando son impulsados a lo impensado e increíble.

También fueron cambiadas las circunstancias. No hubo nevada mortal y sí una dirección telepática de Aranko, un ser extraterrestre establecido por siglos en túneles secretos tras las paredes del Museo de Ciencias Naturales, que llega telepáticamente hasta la mente de Lucho para instruirlo en la construcción de una coraza bioelectrónica que protegerá a la Tierra de la invasión de los Kurkos.

Pero más allá de Lucho, cada personaje cumplirá una función. El nexo entre toda esa inhumanidad de una guerra terrible y la paz que había sido, será el profesor Lugones. Él nos hablará –le hablará al lector– del valor de las cosas pequeñas que nos rodean a diario y que ahora serían destruidas. Lugones representa al hombre reflexivo que espantado no alcanza a comprender la maldad inútil, el holocausto sin sentido.

Vicky, la novia de Lucho, será sospechada de traición cuando todo el sistema defensivo tan dificultosamente elaborado es destruido por sabotaje, pero ella será solo el matiz indispensable para un giro impensado de la trama, que es llevada con la maestría habitual de Oesterheld hasta el desenlace complejo de esa madeja sicológica que ha ido tejiendo. Y sin embargo, el final será tocado por la inesperada circunstancia de algo que nada tenía que ver con la historia en sí misma y que tampoco él pudo prever: abruptamente Oesterheld y el editor entran en dificultades, que nunca conocí, y la historia, tan metódica en su desarrollo, se precipita hacia un final nada convincente.

Pero más allá de estas circunstancias, Oesterheld vuelve a demostrar su dominio del relato, del entramado de las relaciones humanas, de la función de cada personaje y de la presencia del lector en su pensamiento. Tiempo después, la historia fue reditada por Editorial Récord con el título de «Galac-Master», donde fueron modificados dibujos y adaptados ciertos pasajes del guión a la nueva publicación, cuando el Maestro escritor ya no vivía.

HOMENAJES

Escribir sobre HGO
por Rubén Sosa

Escribir lo que se piensa o se recuerda de su figura es difícil porque para mí significa volver mentalmente a un período de mi vida que personalmente defino como *período medieval*, período contrastado, brutal, período lleno de heridas muy profundas que ni siquiera pensar que entonces yo era joven, logra mitigar.

Conocí personalmente a Héctor G. Oesterheld en 1959. Yo tenía diecinueve años. Héctor era un hombre pacífico, moderado, reflexivo, discreto, hablaba con voz suave sin la inflección típica del porteño, siempre con modos y palabras persuasivas, con calma, lejos de cualquier pensamiento o acción violenta. Era un hombre que amaba la libertad porque en su temperamento artístico consideraba que en la *libertad creativa* todas las cosas se construyen mejor y logran la máxima expresión. Quien tuvo el privilegio de trabajar con Oesterheld sabe que disponía de toda la libertad de interpretación de sus guiones, que muchas veces estaban escritos a mano, un puñado de hojas que delineaban una historia. Reconozco en él un gran maestro que sin dar lecciones ni ofrecer reglas me enseñó esa especial profesión de contar una historia a través del dibujo.

Hace 26 años que me fui de Argentina. Quemé las naves, sabía que no volvería. Sabía que toda la vida de una persona es un tiempo muy breve para esperar ver realizados los cambios importantes que una sociedad debe realizar. Sigo convencido de lo mismo.

En octubre de 1976 me fui. Hacía al menos siete u ocho años que había dejado de frecuentar a HGO, simplemente porque el trabajo editorial cambiaba. No sé qué cosa pudo haber sucedido en la vida de HGO, en su modo de pensar, en sus acciones, en sus relaciones. Ningún cambio, por radical que hubiera sido justifica el trágico final de una vida, de una familia y como símbolo, de una nación entera que termina en el desastre total. Nadie ganó nada.

Todos perdimos, perdimos afectos, amigos, parientes. Perdimos una cultura, un modo de vivir, un modo de convivir. Perdimos una sociedad que hasta pocos años antes era un ejemplo, un modelo posible. ¡Qué horror! ¡Cuántos errores! Demasiados para poder repararlos.

Tuve suerte, me encontré a los diecinueve años en el lugar justo con las personas justas. Cosas que en la vida no se repiten dos veces. Tuve también la desgracia de encontrarme en el lugar equivocado, en un país equivocado, con ideas equivocadas. Dos hechos de significado opuesto en un arco de tiempo muy breve. Demasiado para cualquiera. ¿Quién no se equivocó en esa época?

Para mi generación HGO fue un gran guionista y un editor corajudo, con un apellido difícil de recordarse. Con sus revistas semanales llenaba mi cuota de aventuras y alimentaba mi gusto por el dibujo y por los dibujantes de ese momento, período en el cual la televisión y el video ocupaban un espacio reducido en la atención del público.

Para un muchacho de la periferia de la capital (vivía en Caseros, mamma mía... paleolítico profundo...) trabajar con HGO significaba la consagración, la máxima aspiración; era un símbolo y una realidad importante. Si la obra de HGO logra transmitir a las nuevas generaciones el gusto de la lectura de una historieta entonces podemos decir tranquilamente que HGO, como Carlos Gardel, cada vez escribe mejor y el tiempo valoriza su obra.

Gracias por la atención prestada y por haberme dado la oportunidad de escribir estas líneas.

Brescia, 24 de noviembre de 2002

AUTORES

H.G. Oesterheld: maestro de los sueños 7

De Roland el corsario a Galac Master

Andrés Ferreiro, Fernando García, Hernán Ostuni, Luis Rosales, Rodríguez Van Rousselt

Investigadores, Bañadera del Cómic, Buenos Aires, Argentina

Resumen

La única editorial sobreviviente de la época de oro de la historieta en Argentina –Columba– consigue sumar a su plantel a un HGO que parece producir sus guiones con mayor tranquilidad que en los últimos tiempos, y crea nuevamente ricos personajes, como Roland el Corsario, e insufla nueva vida a series creadas por otros guionistas.

Abstract

The only editorial survivor of the gold age of the comics in Argentina -Columba- is able to add to her facility a HGO who seems to produce his scripts with more tranquility that in the last times and creates again rich characters, as Roland the Corsair, and insufflates new life to series created by other scriptwriters.

Bajo el ala de Columba por Diego Accorsi

Columba es la editorial de historietas más antigua y clásica de Argentina. Desde 1928 con *El Tony*, la editorial de la paloma publicó miles y miles de historietas. Por supuesto, Héctor G. Oesterheld no podía dejar de aparecer en sus páginas. Si bien lo más lógico hubiese sido que HGO empezara a colaborar con la gigantesca empresa en la época de oro –principios de la década del setenta– cuando él no tenía un lugar fijo para publicar, las cosas se dieron de un modo extraño. Muchos creen que los primeros trabajos de Oesterheld para Columba son los conocidos personajes que escribiera en esa época dorada, como Roland el Corsario o Kabul de Bengala, pero no fue así.

Durante la época de mayor auge de su propia editorial Frontera, a la par que el *Suplemento Semanal de Hora Cero* publicaba «El Eternauta», dos trabajos de HGO aparecen en las páginas de *El Tony*. En ese entonces el semanario de Columba se editaba con treinta y dos páginas a dos colores, alternando el blanco y negro con el blanco y marrón, y a partir del no. 1535 de mayo de 1958 –compartiendo cartel con «Steve Canyon», «Agente Secreto X-9», «Matt Marriott», «Black Shirt», «Buck Danny», «¡Periscopio Arriba!» y otras– entran a escena los dos primeros personajes que creara Oesterheld para Columba: Burt Zane y Star Kenton.

BRIGADA MADELAINE

La primera de estas series arranca con un capítulo de nueve páginas, desde la misma tapa de la revista, pasando luego a entregas regulares de cuatro páginas, con los dibujos de Ivo Pavone, culminando en julio de 1958. «Star Kenton» comienza con una entrega de cinco páginas, para luego amoldarse a cuatro por número. Cuenta con los buenos dibujos de Walter Casadei, terminando en agosto de 1958.

Ahora sí. Estamos en 1972 y Editorial Columba, de la mano de Robin Wood y talentosos dibujantes, está en su mejor momento. Solo hace falta una persona, un guionista clásico pero innovador, un maestro con ideas inagotables... Héctor Germán Oesterheld. Sin su editorial, sin un trabajo fijo, como decíamos antes, una ilógica demora privó a Columba de contar con la presencia de HGO a inicios del período innovador de la Editorial. Un desencanto, una depresión que se viene acentuando en él desde el cierre de Frontera, pareciera marcar su producción en esta etapa; la muerte y la imposibilidad de ganar cobran protagonismo en todas sus aventuras, trágicas pero poderosas, con acción, mas veladas por la ineludible sensación de pérdida, pareciendo presagiar lo que poco tiempo después ocurriría, cuando su vida se viera amenazada por los trágicos eventos que sumirían al país en un caos civil. La guerra, que siempre había sido *el verdadero malo* de las historietas de Oesterheld, golpearía a su puerta y se llevaría, sin pedirle permiso, a sus hijas. Sus ideas políticas lo llevarían a unirse a ellas, no desde la lucha armada, sino desde la planificación estratégica, convirtiéndose en parte de la Inteligencia del grupo guerrillero Montoneros. Antes de esto, su labor de guionista quedó registrada holgadamente en Columba, pasando a continuación a detallarla. Para esto voy a dividir las obras en tres grupos:

a. Los personajes creados por él, cuyas fichas respectivas se encuentran en otra parte de este libro: «Roland el Corsario», «Killroy», «Brigada Madelaine», «Haakon», «Caballeros del desierto» y «Vikings».

b. Los personajes creados por otro que gracias a él cobran relevancia y un vuelo nunca antes –ni después– alcanzado.

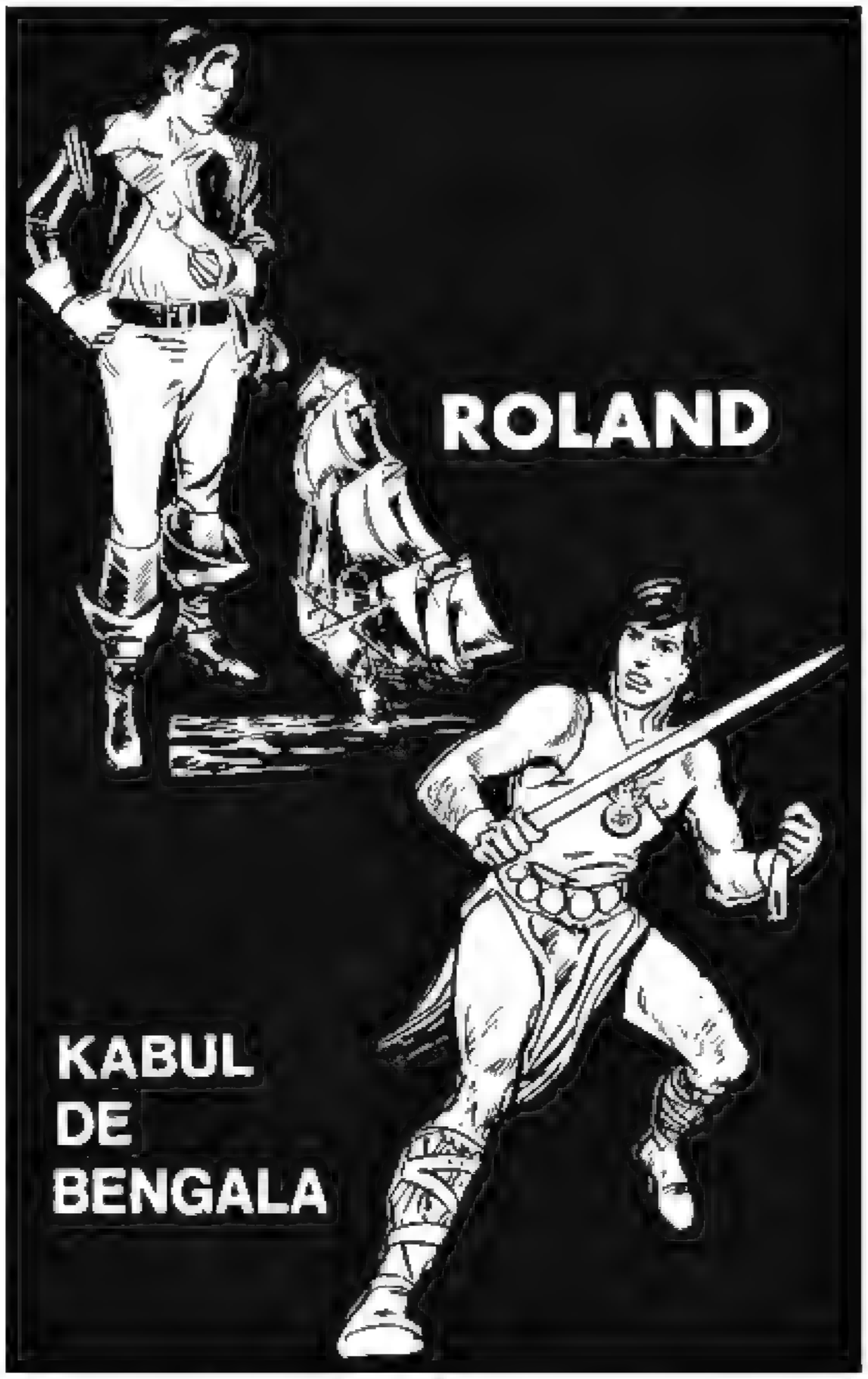
c. los unitarios, que expongo en un cuadro sintético.

La referencia al primer episodio lo es en relación con el primero escrito por Oesterheld. La fecha inicial es la de entrega por parte del guionista. Cuando cito la extensión de la serie me estoy refiriendo a cuántos capítulos escribió él, sin importar cuántos se hicieron antes o cuántos después. De igual modo, cuando me refiero a los dibujantes, solo estoy considerando los episodios que nos atañen.

Personajes adoptados

Kabul de Bengala

A grandes rasgos es un Nippur de Lagash haciendo otro recorrido, y al igual que él, sin otra motivación que el viajar y meterse en problemas. A lo largo de su etapa Oesterheld fue dándole a Kabul diversos acompañantes, pero así como aparecían, a los pocos episodios se iban... generalmente al más allá. Creado por Morhain en 1971, la labor de HGO comienza en el episodio 21, del 29 de febrero de 1972: «La serpiente y la Alondra», publicado en *Fantasía* 194 (mayo de 1972). Extensión 75 episodios. Los principales dibujantes son Altuna –el inicial– y Saichán.



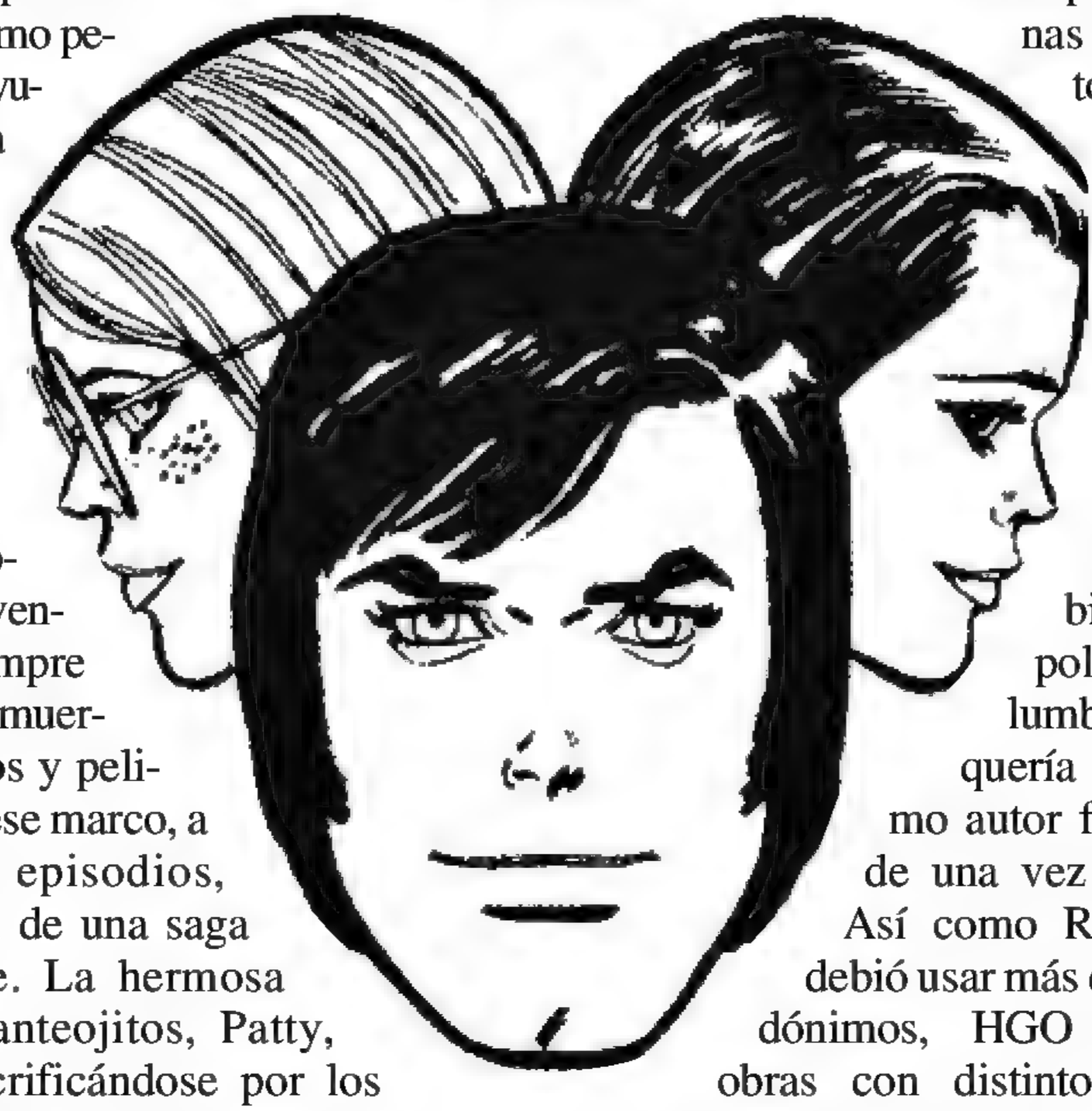
Argón el justiciero

Otro símil de Nippur, esta vez oriundo de Macedonia y recorriendo más que nada territorio heleno y aledaños. Desde su primer episodio Oesterheld le agrega un compañero inseparable, un ladrón mal llevado de nombre Karfás que, extrañamente, llegará vivo a su último episodio. Cabe remarcar al narrador omnisciente, que le va relatando al mismo Argón, en presente, en un giro narrativo inusual y extraordinario. Es creado por Morhain en 1971, siendo dibujado originalmente por Mulko. El primer episodio –«Los dedos torpes de los dioses», no. 18 de la saga, del 27 de noviembre de 1972– es publicado en *El Tony* 311, de julio de 1973. Extensión: 60 episodios. Principales dibujantes: Enrique Villagrán y Castro Rodríguez.

3 x la ley

Willy Ferraro es el jefe de Investigation Service, una agencia de detectives

3 X LA LEY



muy cara, para casos de extremo peligro. Sus ayudantas son la rubia pecosa Patty y la morocha Lizzy, con quien él tiene un romance poco platónico. Las aventuras siempre involucran muertes, disparos y peligros y, en ese marco, a solo siete episodios, como final de una saga importante. La hermosa rubia de anteojitos, Patty, muere, sacrificándose por los demás –episodio «El secreto del Gran Master»–. En el siguiente episodio desaparece Lizzy y Willy sigue solo casi ocho episodios hasta que su amada morocha regresa.

En la siguiente entrega se incorpora como nuevo tercer integrante del grupo Rungo, un adolescente blanco criado por la tribu africana masai, que queda a cargo de Willy y vuelve con ellos a Nueva York –episodio «Safari al espanto»–. Impredeciblemente los tres llegan vivos al final. Creado por Armando Fernández en 1971, HGO toma la serie en su episodio 24, del 23de abril de 1973, que bajo el título de «La rueda del tormento» es publicado en *Fantasía* no. 235, de enero de 1974. Extensión: 43 episodios. Principal dibujante: Marchionne.

Datos curiosos a manera de epílogo: Para complementar la información sobre el paso de este talentosísimo guionista por las páginas de esta editorial, podríamos agregar que Oesterheld firmó gran parte de sus trabajos con seudónimos. Esto se puede haber debido a una política de Columba, que no quería que el mismo autor figurara más de una vez por índice. Así como Robin Wood debió usar más de ocho seudónimos, HGO firmó sus obras con distintos nombres: Héctor Sánchez Puyol y Germán Sturgiss fueron los más usados, y para «Killroy» utilizó un seudónimo que ya había usado Wood para sus primeros *western*, y que fue pasando por entre los guionistas que realizaban historietas de ese género: Joe Trigger.

El archivo con todas las obras de Oesterheld en Columba ocupa 422 fichas, contando los seriales de la década del cincuenta completos como una sola historieta cada uno. Además, ahí aparecen las obras que los guionistas presentaban y eran rechazadas, aunque nunca sabremos el porqué. Entre las historietas de HGO hay solo dos rechazadas: el unitario «El rayo de la muerte» (2de septiembre de 1974) y el episodio no. 61 de «3 x la ley»: «Solo la muerte», rechazado en dos oportunidades –9/12/75 y 23/12/75– siendo esta la última historieta presentada por Oesterheld a la editorial.

Episodios unitarios (en orden de entrega)

Título	Género	Dibujante	Publicada en	Fecha
La magia suprema	bélica	Caruso	D'artagnan 277	04/05/72
El puente de Lechandon	bélica	Gómez Sierra	D'artagnan 294	28/12/72
Los caminos de Allah	bélica	Enio	D'artagnan 294	28/12/72
El cobarde de playa roja	bélica	Caruso	D'artagnan 288	05/10/72
La última misión	bélica	Gómez Sierra	D'artagnan 293	14/12/72
El último viaje	bélica	Caruso	D'artagnan 300	05/04/73
El desconocido	bélica	Caruso	D'artagnan 283	27/07/72
El castillo de Morency	bélica	Suárez	D'artagnan 374	03/06/76
Coraje en Dunkerke	bélica	Cristóbal	D'artagnan 281	29/06/72
El tesoro de Moa Moa	bélica	Caruso	D'artagnan 285	24/08/72
Todos los que caen	bélica	Horvath	D'artagnan 281	29/06/72
La última licencia de Cedric Swanson	bélica	Caruso	D'artagnan 280	15/06/72
En un arrozal	bélica	Caruso	D'artagnan 287	21/09/72
Una patrulla australiana	bélica	Cristóbal	D'artagnan 286	07/09/72
Traidor	bélica	Gómez Sierra	D'artagnan 297	22/02/73
El juramento de Ben Kelly	policial	Cristóbal	D'artagnan 280	15/06/72
De amigos, amor y muerte	deporte	Haupt	D'artagnan 281	29/06/72
Encuentro en Corea	bélica	Guevara	D'artagnan 283	27/07/72
Seppe, el vengador	bélica	Rezzónico	Fantasía 196	22/06/72
El crucifijo de la Nonna	bélica	Horvath	D'artagnan 284	10/08/72
El round más encarnizado	deporte	Carovini	D'artagnan 284	10/08/72
El rayo negro	bélica	Caruso	D'artagnan An. 5	01/01/73
La bestia de Skull Valley	aventura	Gómez Sierra	Fantasía 198	20/07/72
Capo de partisanos	bélica	Caramuta	El Tony 287	18/07/72
El día de la gloria	bélica	Rezzónico	Fantasía 203	28/09/72
Los cinco del Anémona	bélica	Rezzónico	Fantasía 201	31/08/72
La última resistencia	bélica	Altuna	Fantasía 199	03/08/72
El último escuadrón	bélica	Rezzónico	Fantasía 202	14/09/72
Montmartre no contesta	bélica	Rezzónico	Fantasía 200	14/08/72
Hombre de punta	bélica	Rezzónico	Fantasía 211	01/02/73
El motín de Carlomagno	bélica	Rezzónico	Fantasía 216	12/04/73
El laúd y la espada	bélica	Enio	El Tony 338	16/07/74

A. Ferreiro, F. García, H. Ostuni, L. Rosales, R. Van Rousselt

PALABRA DE OESTERHELD

Oesterheld relata humorísticamente su biografía en cuarenta y un cuadros

1. MEDIO PRIMER PLANO DE PARTERA CON BEBÉ OREJUDO. RECIÉN NACIDO SIMPÁTICO. RECIO. BIEN PLANTADO, ES EL HÉROE.

INFERIOR: El 23 de julio de 1919, en Buenos Aires, (Belgrano y Pichincha) viene al mundo el héroe de esta historia: Héctor Germán Oesterheld.

2. GENERAL DE O. A LOS CUATRO AÑOS: ANDANDO A CABALLO EN PETIZO GORDO. EXPRESIÓN ENÉRGICA (EN EL HÉROE, NO EN EL PETIZO).

RECORDATORIA INFERIOR: Durante los primeros años de existencia vive parte en la ciudad, parte en el campo, en una estancia de la provincia de Buenos Aires (San Cosme); de ahí le queda un «cariño para siempre» por el campo.

3. MEDIO PRIMER PLANO DE O. A LOS SEIS AÑOS: LEYENDO LIBRO GRUESO, CON PASIÓN FRENÉTICA.

RECORDATORIA INFERIOR: El cuarto de cinco hermanos, aprende a leer «de oídos» (sí, de oídos: oyendo cómo les enseñan a los hermanos más grandes).

4. VERTICAL. Como los mayores leen de todo, O. lee también de todo. A los siete años ya casi se sabe de memoria «La isla del tesoro», «Los piratas de la Malasia», «Robinson Crusoe», etc., etc. (en ediciones completas, no en adaptaciones).

5. GENERAL DE CLASE DE COLEGIO, SEXTO GRADO. TODOS ATIENDEN, MENOS O. QUE ESTÁ PAPANDO MOSCAS.

RECORDATORIA INFERIOR: Hasta quinto grado O. va a un colegio alemán. El sexto grado lo pasó en Rosario: allí la familia se refugia, cuando la crisis se lleva casas y campo. Después, de nuevo en Buenos Aires, el Nacional Manuel Belgrano.

6. VERTICAL: A esta altura el héroe sigue devorando de todo, desde el inmortal Homero hasta el quizás no tan inmortal Sexton Blake. De todos, menos los libros de texto: las clasificaciones andan siempre demasiado cerca de la roja línea del aplazo.

7. M.P.P. DEL HÉROE, TAPADO POR UN COMPAÑERO, ESCRIBIENDO UN DIARIO MEDIO ESCONDIDO DEBAJO DEL BANCO. EXPRESIÓN ARREBATADA, EXALTADA, DE TREMENDA ENERGÍA.

RECORDATORIA INFERIOR: En el quinto año del Nacional hace sus primeras armas en el periodismo: dirige y escribe y distribuye un diario de nombre irreproducible, copia única, circulación gratuita.

8. MEDIO PRIMER PLANO DEL HÉROE, CON FACINEROSO, PEGÁNDOLE, SIENDO MORDIDO, RECIBE GOLPE BAJO, APLICA TREMENDO IMPACTO AL

Reproducido del libro «La historieta mundial» de Enrique Lipszyc, Colección *Famosos Artistas*, Editorial Lipssic, 1958.

MENTÓN, SANGRA DE NARIZ, EL OTRO TIENE OJO EN COMPOTA. DAR SENSACIÓN DE VIOLENCIA. EVITANDO, DESDE LUEGO, LOS DETALLES TRUCULENTOS, CAEN PELOS, GOTAS DE SANGRE, DIENTES. ALGÚN TROZO DE OREJA.

RECORDATORIA INFERIOR: El diario encuentra la oposición de un diario rival: la lucha es violenta, cruel, aunque el héroe nunca pierde la altura en sus escritos («¡Las ideas no se matan, bruto!», «¡Más burro serás vos!», «¡Animal!»).

9. MEDIO PRIMER PLANO DEL HÉROE ABRAZÁNDOSE TIERNAMENTE CON EL FACINEROSO, QUE AHORA TIENE CARA SIMPÁTICA (OJO DIBUJANTE: NO TAN SIMPÁTICA COMO LA DEL HÉROE).

RECORDATORIA INFERIOR: A fuerza de pelearse, los directores de los diarios rivales descubren que se han hecho amigos. Los dos diarios se fusionan. Para celebrar la reconciliación...

10. GENERAL DE CANTIDAD DE MUCHACHOS NADANDO EN COSTANERA CON EL AGUA HASTA LAS RODILLAS. SE DESTACA LA FIGURA ATLÉTICA DEL HÉROE. GAVIOTAS, UN VAPOR HUMEA A LO LEJOS: ES DE MAÑANA. EXPRESIÓN DE FELICIDAD EN TODOS. (EN LAS GAVIOTAS NO).

RECORDATORIA INFERIOR: ...Los dos directores, cada uno con su barra de colaboradores y de admiradores, celebran en la Costanera una monumental «rata» colectiva. En plena época de exámenes sale el último número de los dos diarios: se han juntado en un solo ejemplar monstruo, con gran despliegue de suplementos y secciones extras.

11. VERTICAL: Termina el Nacional y empieza la Facultad; el Doctorado en Ciencias Naturales, en Perú 222. Cuaja el viejo cariño por el campo: quiere ser geólogo.

12. GENERAL DEL HÉROE EN PAISAJE DESÉRTICO, CON ROCAS, ARBUSTOS, TRABAJANDO DE GEÓLOGO, CON SU SILUETA DE POZOS DE PETRÓLEO (SÍ, SEÑOR DIBUJANTE: LOS POZOS DE PETRÓLEO TIENEN SILUETA. NO SE META EN LO QUE NO SABE).

RECORDATORIA INFERIOR: Trabaja como alumno-geólogo en Y.P.F. Comodoro Rivadavia, Tupungato, Zapla, ven pasar la figura del héroe, empeñado en laboriosa búsqueda de yacimientos...

13. GENERAL DEL HÉROE CONVERSANDO CON INDIO COYA Y LLAMA EN TÍPICO PAISAJE NORTEÑO: ALGÚN PUCARÁ, CACTUS, LA QUEBRADA DE HUMAHUACA A UN LADO, CERROS NEVADOS AL FONDO, MÁS CACTUS.

INFERIOR: De la Patagonia ventosa al apunado norte, por todas va el héroe, empujando por el amor a la ciencias naturales. Pero, lamentablemente, las ciencias naturales no son el único amor del héroe. El héroe quiere demasiadas cosas...

14. CUADRO COMPUESTO: COMO SI FUERA UN FOTO MONTAJE. EL HÉROE LEYENDO EN SU PIEZA, EL HÉROE EN EL TEATRO VIENDO «FUENTEOVEJUNA», DE LOPE DE VEGA, EL HÉROE EN EL CINE VIENDO «JUANA DE ARCO». EL HÉROE DISCUTIENDO CON OTROS EN LECHERÍA, COMIENDO MEDIA LUNA, A LAS CINCO DE LA MAÑANA.

RECORDATORIA INFERIOR: El héroe quiere seguir leyendo más y más, quiere el teatro, quiere el cine, quiere reformar el mundo... Con tantos amo-

res a la vez, no puede atenderse ninguno bien...

15. VERTICAL: El doctorado se va complicando, sobrevienen aplazos y más aplazos... Por eso el héroe es inicuamente «renunciado» de Y.P.F. Como tiene que seguir trabajando...

16. GENERAL DE O. TRABAJANDO CON UN VIEJO CORRECTOR EN LUGAR SÓRDIDO, CON DOS O TRES TONELADAS DE IMPRENTA A SU LADO. CLIMA DE GRAN DESOLACIÓN, DE TRABAJO AGOTANTE (SI SE PUEDE, PONER GRAN PULPO CHUPANDO LA SANGRE DEL HÉROE: EXPRESIÓN SERENA, IMPÁVIDA EN ESTE).

RECORDATORIA INFERIOR: ...O. entra a trabajar en una gran Editorial, de cuyo nombre es mejor no acordarse: $ 0,40 la hora. Por ocho, son $ 3,20. Por veintiséis, son $ 83,20. La jornada de ocho horas...

17. VERTICAL: ...hace imposible seguir estudiando, y como además se insiste en leer en el teatro, en el cine, en reformar el mundo, ya casi no se pisa la Facultad.

18. MEDIO PRIMER PLANO DEL VIEJO CORRECTOR QUE TRABAJA CON O. MUY ARRUGADO, EXPRESIÓN NOBLE, DE ANCIANO BUENO.

VIEJO: «Hay que esmerarse, amigo O. Si se empeña puede usted, dentro de treinta y cinco años, llegar a ganar lo que gano yo».

O.: «¿Y cuánto gana usted?»

19. P.P. DEL ANCIANO CON ORGULLO APACIBLE, SATISFECHO.

VIEJO: «$ 0,80 la hora».

20. GENERAL DE O. POR CALLE DE BARRACAS, DE NOCHE, CLIMA DE GRAN DESOLACIÓN, ABATIDO, MANOS EN BOLSILLO DEL PANTALÓN O DEL SACO, DA LO MISMO, SI EL DIBUJANTE QUIERE PUEDE PONER UNA MANO EN EL BOLSILLO DEL SACO Y LA OTRA EN EL BOLSILLO DEL PANTALÓN. (OJO: NO PONER LAS DOS MANOS EN BOLSILLO DEL MISMO LADO: QUEDARÍA UNA POSICIÓN MUY FORZADA).

INFERIOR: Son días negros, muy negros... Por eso, cuando se hace la luz, la luz encandila, deslumbra...

21. MEDIO PRIMER PLANO DE HERMOSA MUCHACHA QUE MIRA SERENA AL LECTOR. DIECISIETE AÑOS.

RECORDATORIA INFERIOR: La luz es ella. Ella, la novia. El héroe reacciona, cual Espaguetti comiendo espinaca. Y trabaja más, estudia más, lee más...

22. VERTICAL: Rinde materias en la Facultad con velocidad de metralleta. Se esmera como corrector, consigue $ 0,10 de aumento, ¡se pone a escribir!

23. M.P.P. DE O. CON EXPRESIÓN SUBLIME, ESCRIBIENDO, FONDO DE HADAS, DE ENANITOS, DE ANIMALES, EN UNA NUBE VAPOROSA, FLORES, PÁJAROS QUE PÍAN Y CANTAN.

RECORDATORIA INFERIOR: Con el alma en plena ignición, el héroe produce una obra maestra: «Truila y Miltar», un cuento tan hermoso que nada menos que *La Prensa* lo publica en suplemento literario del domingo...

24. P.P. DE O. ROSTRO ALGO ALZADO, LUZ ENFRENTE QUE VIENE DESDE LO ALTO (LA LUZ, NO LA FRENTE).

INFERIOR: El héroe sabe así lo que es la gloria literaria. Y, de paso una gran mejora económica: deja la Editorial de la que es mejor no acordarse...

25. VERTICAL: ...y entra a trabajar en *La Prensa*: siempre como corrector, pero ganando cuatro veces más. Seis horas, de 21 a 3 de la mañana. Ahora se

puede estudiar ¡ Y llevar al cine a la novia, con las entradas que da el diario!

26. EL HÉROE PASEANDO CON LA NOVIA, POR CALLES DE AÑOSOS ÁRBOLES Y VIEJAS QUINTAS.

ESCENA ROMANTIQUÍSIMA, OTOÑO, ALGUNA HOJA QUE TROPIEZA Y SE CAE.

INFERIOR: La fortuna, y la novia, siguen sonriendo al héroe, aprueba materias en la Facultad, consigue un trabajo dentro de la profesión: deja *La Prensa* y pasa a trabajar en un Laboratorio de Minería.

27. MEDIO PRIMER PLANO DE O. VISTIENDO OVEROL, MOLIENDO UNA BOLSA DE MINERALES EN CHANGADORA, EXPRESIÓN RECIA, POLVO, GALPÓN: MUCHO RUIDO DE MÁQUINAS.

INFERIOR: El trabajo es rudo, pesado, pero O. encuentra tiempo para seguir estudiando. Para seguir llevando al cine a la novia. Para seguir escribiendo...

28. VERTICAL: Ahora el héroe escribe para dos editoriales –Códex y Abril– libros de divulgación científica («Pájaros», «Flores», «La vida en el fondo del mar», «Animales prehistóricos», «Historia de la tierra») y cuentos para chicos, toneladas de cuentos para chicos: «Tres amigos», la serie del «Burrito Canela», varios títulos de la colección *Yo Soy*, *Los Mejores Cuentos de Animales*, etc., etc.

29. GENERAL DE O. DANDO EXAMEN EN FACULTAD: PROFESORES ANCIANOS, SESUDOS (NO ES IMPRESCINDIBLE QUE SE LES VEAN LOS SESOS). EXPRESIÓN SERENA, DOMINADORA, EN O.

RECORDATORIA INFERIOR: A todo esto, el héroe ha seguido dando materias en la Facultad: materias que, de pronto se terminan...; ¡El héroe ha concluido los estudios! Lo que debió llevar solo cuatro años insumió nueve. Pero... ¿qué importa? ¡El héroe ha terminado la Facultad! Llega el premio...

30. PANORÁMICA DE LA NOVIA Y O. SALIENDO DE IGLESIA ENTRE MULTITUD DE INVITADOS BIEN VESTIDOS (BIEN VESTIDOS LOS INVITADOS, Y TAMBIÉN ELLOS DOS; ELLA TODA DE BLANCO, EL DE JAQUET Y PANTALÓN A RAYAS, $ 50, CASA MARTÍNEZ). OJO, DIBUJANTE: ESTE CUADRO LLEVA MÚSICA DE BACH. SUAVE.

RECORDATORIA INFERIOR: ¡La novia y el héroe se casan! Luna de miel a las Cataratas del Iguazú. Y después, más y más trabajo en el Laboratorio de Minería y en las editoriales. Una sección de divulgación en *El Pato Donald*, más cuentos infantiles por todas partes. Tantos que el héroe se decide a dar un paso trascendental: deja el Laboratorio de Minería, y se dedica de lleno a escribir...

31. VERTICAL: Vale decir, que se deja la profesión y la remplaza por el *hobby*... El *hobby* se ha hecho profesión y la profesión se ha hecho *hobby*...

32. GENERAL DE O. TRABAJANDO EN OFICINA: LIBROS, PAPELES, SENSACIÓN DE GRAN EFICIENCIA, EXPRESIÓN DE INTELIGENTE ENERGÍA EN EL HÉROE: DAR LA SENSACIÓN DE QUE EL LUGAR EN DONDE ESTÁ ES MUY IMPORTANTE.

RECORDATORIA INFERIOR: Para ese entonces el héroe escribe ya para la Editorial Abril los primeros guiones de historietas «Alan y Crazy», «Lord Commando», «Ray Kitt»... Corre el año 1952... Los guiones gustan y Abril le ofrece la dirección de la revista *Misterix*.

33. MEDIO PRIMER PLANO DE O. CON

NENA RECIÉN NACIDA EN BRAZOS: MUY LINDA, EXPRESIÓN INTELIGENTÍSIMA, FINA, EDUCADA.

RECORDATORIA INFERIOR: Nace la primera nena... El héroe trabaja con más ganas. Ganas que cristalizan en su primer gran aporte a la historieta: «Bull Rockett» y, enseguida, «El sargento Kirk»...

34. CUADRO COMPUESTO COMO SI FUERA UN FOTO METRAJE: O. ESCRIBIENDO «BULL ROCKETT», O. ESCRIBIENDO «SARGENTO KIRK», O. ESCRIBIENDO *BOLSILLITOS*, O. ESCRIBIENDO *GATITO*.

INFERIOR: ...escribe la aventura mensual que sirve de base a la revista *Gatito*. Ya se ha mudado de casa: ahora vive en las afueras en Beccar. Y...

35. MEDIO PRIMER PLANO CON OTRA NENA RECIÉN NACIDA, MUY LINDA, EXPRESIÓN INTELIGENTÍSIMA, FINA, EDUCADA.

RECORDATORIA INFERIOR: A pesar de todo el trabajo, tiene la segunda nena...

Soplan tiempos malos, Abril reduce la compra de materiales; hay que buscar trabajo por otros lados: Editorial Muchnik, Dragón Blanco, Editorial Sigmar... Se hace de todo, cualquier cosa, y entonces...

36. MEDIO PRIMER PLANO DE O. CON NENA RECIÉN NACIDA, EN BRAZOS, MUY LINDA, EXPRESIÓN INTELIGENTÍSIMA, FINA, EDUCADA.

RECORDATORIA INFERIOR: El héroe tiene la tercera nena... Corre el año 1955: los esfuerzos del héroe para nivelar el siempre desnivelado presupuesto cuajan en una novedad: se asocia con Jorge, el hermano que le lleva dos años, y juntos sacan en forma de libros, «El sargento Kirk» y «Bull Rockett»... GENERAL DE O. Y J. MIRANDO KIOSCO DE REVISTAS. EXPRESIÓN DE GRAN DESESPERACIÓN. PILAS DE LIBROS DE «SARGENTO KIRK» Y «BULL ROCKETT» QUE NO BAJAN.

RECORDATORIA INFERIOR

37. Nace así la Editorial Frontera. Se venden bastante bien los libros. Tan bien que consiguen más capital y se lanzan a una aventura mayor. Dos revistas mensuales, *Hora Cero* y *Frontera*...

38. VERTICAL: A las que pronto se agrega una revista semanal, el *Suplemento de Hora Cero*, y los *Extras*, que llegan a hacerse mensuales. En total, cuatro revistas mensuales y una semanal (por ahora).

39. MEDIO PRIMER PLANO DE O. CON NENA RECIÉN NACIDA. EXPRESIÓN INTELIGENTÍSIMA, FINA, EDUCADA.

RECORDATORIA INFERIOR: ...El héroe tiene la cuarta nena... Cada vez más estimulado, el héroe trabaja más y más. La lista de personajes suyos se hacen interminables...

40. CUADRO COMPUESTO COMO SI FUERA UN MONTAJE: O. CAMBIANDO TIROS CON RANDALL Y LEONERO; O. HABLANDO CON ERNIE PIKE EN TIENDA DE CAMPAÑA; O. REGALÁNDOLE TRACTOR A JOE ZONDA; O. EN TRAJE AISLANTE JUNTO A EL ETERNAUTA; O. EN LA LUNA CON ROLO; O. FUMANDO UNA PIPA CON SHERLOCK TIME; ...O. ESCRIBIENDO ESTE GUIÓN PARA ENRIQUE LIPSZYC.

RECORDATORIA INFERIOR: El héroe está trabajando cada vez más... ¿Qué le deparará...

41. VERTICAL: ¿...el futuro? ¿Qué trampas le tenderá la mala suerte? ¿Qué sonrisas, qué caídas de ojos le hará la Fortuna? Si quiere saberlo, amigo lector, ¡no se pierda el próximo episodio!

(CONTINUARÁ)

PALABRA DE OESTERHELD

Truila y Miltar

Esta es la historia de Truila y Miltar, tal como me la contó Karyl, el más viejo entre los gnomos, en un atardecer de verano, mientras los árboles estaban serenos y apacibles, como si pensaran en recuerdos lejanos. Un atardecer de verano en que la luz y la sombra parecían confundirse.

* * *

Truila, el gnomo que se quedó niño, y por eso no lleva barba y por eso sus ojos están llenos de simpleza y de luz; Truila, el gnomo niño, tenía allá entre las retorcidas raíces de la encina una maravillosa colección de reflejos. Así como hay gnomos que cuidan el sueño invernal de los árboles, para que no despierten antes de tiempo, y gnomos que enseñan a las luciérnagas recién nacidas a encender y a apagar sus lámparas, y gnomos que guían a sus hormigueros a las hormigas extraviadas, y gnomos que tejen a la luz de la luna los sueños de los niños, Truila, el gnomo niño, reunía en su casita todos los reflejos que encontraba, para que los demás gnomos se recreasen mirándolos.

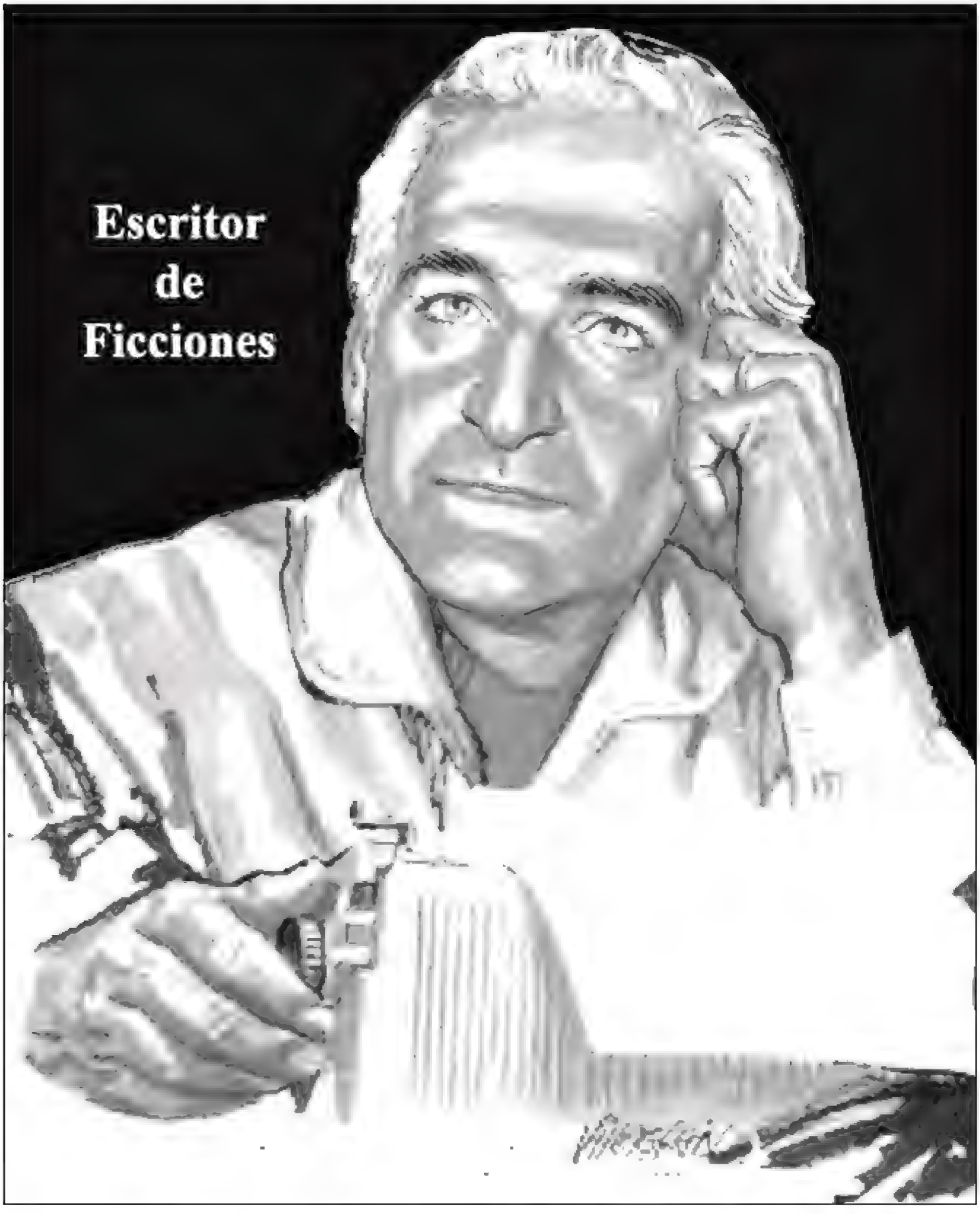
En su resplandeciente museo, al lado de la luna, mirándose en una charca, estaba el blanco destello de los colmillos del gato montés; y junto a un rayo de sol que resbalaba sobre una hoja brillaba el mirar dulce y profundo de las gacelas. Y también las estrellas, recogidas todas en una gota de rocío, y el arcoiris producido por el sol al herir una aguja de hielo, y también... muchas veces el pájaro de la aurora alzaría su vuelo, si nos pusiéramos a detallar todo lo que había en aquel museo.

Por ese su tesoro, Truila, el gnomo que se quedó niño, era considerado uno de los gnomos más ricos en el país de los gnomos. Pero no faltaban los envidiosos, que le decían que su colección nada valía al lado de la de Miltar, el gnomo triste, el de los ojos siempre en sombra, el gnomo que reunía penumbras allá en su casita oculta en lo hondo del barranco.

Sería tan difícil enumerar todo lo que había en el tesoro de Miltar, el gnomo triste... Sería tan difícil como pretender nombrar una por una todas las piedrecitas de color que día a día va lavando el arroyuelo de la montaña.

Dicen los que aún recuerdan, que allí estaba la paz oscura del nido del hornero, la sombra melancólica de un sauce sobre el río, la penumbra llena de lejanos rumores de un caracol vacío. Y el pesado misterio de una noche sin luna ni estrellas, y la tiniebla circular que parece abrigar los pies de los hongos sombreros... Sería tan difícil enumerar todo el tesoro de Miltar, el gnomo triste...

Sí. No quedaban dudas de que Miltar era uno de los gnomos más afortunados. Pero los envidiosos ponderaban ante él el tesoro de Truila, el gnomo niño, y hasta agregaban que este se burlaba de la colección de penumbras.



Y tanto hicieron los envidiosos, que Miltar consideró insuficiente su riqueza de sombras, y se dedicó con afán a conseguir alguna nueva penumbra, algo que hiciese exclamar a todos: «Cosa que iguale en valor a esta no hay en el tesoro de Truila».

Y Truila a su vez quiso humillar para siempre a Miltar, encontrando algún resplandor nuevo, tan extraordinario que de él todos dijesen: «¿De qué vale todo el tesoro de Miltar ante semejante hallazgo?».

* * *

Caviló y caviló Truila, el gnomo niño,

allá en su casita oculta entre las raíces de la encina. ¿Cómo conseguir ese resplandor extraordinario? Caviló y caviló; hasta que por fin imaginó atrapar todos los rayos de luna que plateaban las hojas del bosque. Y decidió construir una trampa para cazarlos y llevárselos a su casita, reunidos en un haz maravilloso.

En una de sus tantas correrías hasta las casas de los hombres, había visto cómo al salir la luna todos sus rayos asomaban de pronto por sobre un viejo muro que rodeaba un jardín. Y tras mucho pensar en la manera de atraparlos en el preciso instante en que empezaran a asomar, encontró la solución: pondría en lo alto del muro muchos trozos de vidrio, y en ellos se enredarían los rayos de luna cuando viniesen a alumbrar el jardín.

Sin decir nada a nadie, se fue a las casas de los hombres, y durante todo un día trabajó en el jardín preparando la trampa. Y cuando llegó la noche, quedose al acecho aguardando la aparición de la luna.

Estaba Truila escondido, vigilando su trampa, cuando del otro lado del jardín llegó Miltar, el gnomo triste. Venía a recoger la sombra llena de recuerdos que anidaba entre las grietas del viejo muro. Sobre este quiso trepar Miltar, para iniciar su búsqueda de sombras. Y no vio los trozos de vidrio, y su mano se desgarró al apoyarse en ellos.

Roja y cálida brotó la sangre, y destellos de sol poniente tuvo la luna al herir los vidrios ensangrentados. Corrió Truila hacia el muro, maravillado ante el nuevo reflejo. Y vio entonces a Miltar, el gnomo triste, con su mano desgarrada, que le miraba con sus ojos llenos de sombra.

Todos los reflejos se borraron entonces para Truila, y una pena muy grande anidó en su corazón y ensombreció su frente. Miltar, un pobre gnomo triste, tenía su mano desgarrada, y él, Truila, era el culpable, todo por querer ser el primero, el gnomo más rico entre los gnomos. Baja la cabeza, dejó manar el tibio arroyo de las lágrimas.

Vio Miltar la sombra que ensombrecía la frente de Truila, el gnomo niño. ¿Qué sombra entre todas sus sombras podría igualarse a la que oscurecía la frente de Truila, que le estaba revelando que este podía ser su amigo?

En sus ojos llenos de sombra brilló entonces un límpido destello... ¡Él, Miltar, el gnomo triste, tenía un amigo!

Y vio Truila el destello alegre que iluminaba los ojos de Miltar, y comprendió que este reflejo tan pequeñito y nuevo sobrepasaba a todos los reflejos que guardaba en su casita, allá entre las retorcidas raíces de la encina... El puro destello de un par de ojos que descubren un amigo...

* * *

Nunca más rivalizaron Truila, el gnomo niño, y Miltar, el gnomo triste. Reunieron sus dos tesoros y anduvieron desde entonces siempre juntos.

Y son los envidiosos, los que quieren hacer recordar a Miltar que Truila le desgarró una vez la mano, los que siguen poniendo trozos de vidrio sobre los muros.

Y los pobres rayos de luna, que nada tienen que ver en esto, siguen enredándose en ellos...

* * *

Esto me lo contó Karyl, el más viejo entre los gnomos, en un lento atardecer de verano en que la luz y la sombra parecían confundirse, como si fueran muy amigas.

HOMENAJES

E. Colonnese
O Comendador Dos Quadrinhos
O ESPÍRITO DA GUERRA
EUGÊNIO COLONNESE
EUGENIO COLONNESE
SÃO PAULO 4/8/002
HOMENAJE A HÉCTOR OESTERHELD EL MEJOR ESCRITOR QUE CONOCI EN MI VIDA!

Eugenio Colonnese. Dibujante argentino, residente en Brasil. Reside en España desde 1973.

HOMENAJES

por Carlos Cruz

Conocí a Héctor Oesterheld en la Editorial Abril, en las tertulias que allí se formaban, pero la amistad surgió cuando me hice cargo de «El Indio Suárez», personaje que había dejado huérfano Carlos Freixas cuando regresó a Europa, aunque solo dibujé un episodio escrito por Héctor, ya que por aquel entonces este se desvinculó de la Editorial Abril. La historieta la continuaron otros guionistas.

Volví a colaborar con Oesterheld cuando fundó Editorial Frontera. En su casa, a la que fuimos invitados un grupo de dibujantes, nos habló de sus proyectos y nos comprometió a trabajar con él.

Mi último trabajo en Argentina con guión de Héctor fue «Santos Palma» para la revista *Super Misterix*.

Aparte de muy culto y gran conversador, Héctor era una gran persona, un hombre bueno en toda la extensión de la palabra; lo reflejaba en su cara. En una ocasión me contó Hugo Pratt que a raíz de la creación del personaje Ernie Pike le preguntó a Héctor que cómo quería que lo hiciera, y él, en plan de broma, respondió: «pues simpático, buenazo, en fin, hazlo como yo», y efectivamente así era y así lo dibujó.

Siempre lo tendré en mi recuerdo.

En Málaga, 16 de octubre de 2002.

HOMENAJES

Recuerdos de H.G. Oesterheld
por Ernesto García Seijas

Comencé muy joven a colaborar en la Editorial Frontera. Tuve mucha suerte de estar entre tantos grandes, aunque, naturalmente, novato, me expuse al contraste con esos experimentados profesionales, pero estaba ahí con grandes sueños de hacer algo bien hecho.

Tuve momentos donde dediqué muchas horas de mi trabajo a perfeccionarme, a tratar de mejorar. Recuerdo que en esas circunstancias pude hablar con HGO y traté de que supiera de mi dedicación en tal sentido. Grande fue mi sorpresa al decirme Héctor que la historieta debía ser lectura rápida, ágil, así como el dibujo; no me decía eso para no pagarme más como podía suponerse (luego de esa conversación tuve aumento). Él me estaba enseñando un concepto que nunca olvidé a pesar de lo difícil de aplicarlo.

Con Héctor me quedó la sensación de libertad al dibujar. Sus indicaciones eran fáciles de entender. Me sentía parte de un misterio pronto a revelarse; se podía esperar la sorpresa y permitía crear, sugiriendo más que detallando.

Con «León Loco» pensé tener mucho para mostrar en un ambiente que después busqué con «Pequeño Rey» y hasta con «Kevin» pero nunca fuimos adonde pensamos en aquel comienzo. Es cierto que también las otras series como «León Loco» por problemas editoriales nunca llegaron más allá de la mitad del recorrido.

HGO fue el guionista que más leí; generalmente yo siempre prioricé el dibujo pero él era garantía dibujara quién dibujara.

HOMENAJES

Vivir de contar historias
por Carlos Sampayo*

Empecé a escribir guiones de historieta cuando ya había cumplido los treinta años. Desde la adolescencia no había vuelto a frecuentar un género acantonado en mis, digamos, escalas de valores, como propio de la edad pasada. José Muñoz me enseñó lo que había perdido, y también algunas de las historias que debía tener en cuenta para aprender el oficio de escritor con imágenes. Inevitablemente allí detrás estaba Héctor Oesterheld.

Aparte de «El Eternauta», el resto de las ficciones de Oesterheld estaba localizado donde las historietas tradicionales, el Lejano Oeste, la guerra mundial, los escenarios naturales del género. Pero además había algo, una especie de corrimiento, una inquietud que las desplazaba hacia zonas de sensibilidad común a la mía y de mis amigos. Su mirada era contemporánea, cosmopolita y humanista. Sin abandonar el arte –sublime, exquisito, difícil– de entretener al lector (¿por qué hemos de perdonarle este desliz a Conrad, Graham Greene o Maupassant y no a un historietista?), el guionista opinaba sobre las relaciones humanas y la injusticia, y yo estaba de acuerdo con sus opiniones.

Además, ¡cómo contaba! La relectura de «Sargento Kirk», «Ticonderoga», «Ernie Pike» (mi preferido), «El Eternauta», nos coloca frente a un narrador natural, un sabio que sabe dejar, cada vez que surge el apremio emocio-

* Guionista y escritor argentino, residente en España. Del catálogo de la exposición «El simple arte de narrar. Héctor G.Oesterheld – Alberto Breccia», Gijón (España), 17 al 26 de julio 1998.

nal, el espacio que el lector necesita para meterse en la historia, para escribirla junto a él; es el modo en que vivimos como propia la historia de un amigo que nos la confía porque sabe que sobre ella no tendremos más opinión que la amistad misma.

En «Ernie Pike», una alegoría sobre la inutilidad y el absurdo de la guerra hay algo de único y utópico: la deseable confraternización entre enemigos. En «Kirk», la rebeldía. ¡Ah, Oesterheld, viejo astuto! ¿Qué otra historieta de gran difusión, en esa época, se hubiera atrevido a aconsejar la desconfianza del poder? En «El Eternauta» un desplazamiento de ese escenario natural a la periferia, el verdadero culo del mundo, un barrio de Buenos Aires, servía para recordar que las ideas y la reflexión sobre el ser humano no solo estaban en las grandes artes de los enormes lugares, sino que algo que las pusiera en marcha, digamos que una nieve inesperada en un lugar que sueña con lugares donde nieva, bien podía ser la chispa de esas ideas (explosivas).

Oesterheld se preocupaba por llenar de contenido moral sus historias. Y trabajaba en un ámbito considerado bastardo. Repetía, de esta manera, las inquietudes de los primeros que vieron en el cine un medio de transmisión de ideas (para bien y mal: en el cine también estuvieron Leni Riefenstahl, que era una artista equivocada, y ¡Franco, Franco, Franco!, que no era un artista ni lo quiso ser).

Además, Oesterheld hacía otras cosas por las que sus enemigos (ahora, veinte años después, codificados también como enemigos de la humanidad) decidieron engullírselo junto a una parte de su familia. La guerra que viera Ernie Pike seguía siendo absurda, pero no daba lugar a confraternizaciones.

Agradezco a este hombre, cuyas fotos devuelven una imagen que hubiera querido ver en movimiento (y también las de otros, muchos de ellos dibujantes que fueron la otra parte de sus historias) un fragmento importante y casi dichoso de mi vida profesional y personal: la posibilidad de vivir de contar historias.

AUTORES

H.G. Oesterheld: maestro de los sueños

8

Un viaje en el barco de la aventura

Andrés Ferreiro, Fernando García, Hernán Ostuni, Luis Rosales, Rodríguez Van Rousselt

Investigadores, Bañadera del Cómic, Buenos Aires, Argentina

Resumen

Es en Editorial Récord donde Oesterheld termina veinticinco años de una profusa producción historietística que lo convierte, al decir de algunos, en el mayor escritor de aventuras de Argentina en todos los tiempos. Que su elección haya sido la historieta lo aleja del reconocimiento que habría tenido de haber incursionado en la literatura convencional. Que su elección haya sido ser consecuente con sus ideas en la época más turbulenta de la vida argentina de los últimos cien años nos priva de conocer todo lo que aún le faltaba contar, en esa que fue su profesión: contador de historias.

Abstract

It is in Editorial Récord where Oesterheld finishes twenty-five years of a profuse comics production that converts him, as someone says, in the biggest adventures writer of Argentina in all the times. The fact that his election has been the comic takes him away from the recognition that would have had if he had intruded in the conventional literature. The fact that his election has been to be consequent with his ideas in the most turbulent time in the Argentinean life of the last a hundred years deprives us of knowing all that he lacked still to count, in that that was its profession: narrator of histories.

El 5 de julio de 1974 aparece en el mercado *Skorpio*, revista de historietas de la Editorial Récord, dirigida por Alfredo Scutti; aporta lo mejor del cómic internacional reintegrando al medio local a un histórico como Hugo Pratt, dando a conocer aquí su gran «Corto Maltés», pero sumando grandes nombres del mercado argentino: Ray Collins, Arturo del Castillo, Juan Zanotto, Carlos Trillo, Alberto y Enrique Breccia, Guillermo Saccomanno, Lucho Olivera, Mandrafina, Lalia, Casalla, Solano López, Barreiro, Ernesto García Seijas, Moliterni y un injusto etc.: juntos, en este verdadero *dream team*, crean lo mejor del cómic nacional de ese entonces.

Además, las revistas de Récord incluyen rediciones de clásicos de la historieta internacional y nacional («Dick Tracy», «Terry y los piratas», «Casey Ruggles», novelas de aventuras del maestro José Luis Salinas), que junto a los libros recopilatorios y ediciones especiales conforman sin duda el movimiento más claro en renovación y concepto de la historieta local de ese momento; tal vez el espíritu de esas publicaciones se refleje en las propias pala-

bras de su director: «La historieta resume una dorada edad de cada hombre, preside el escapismo del adulto y forma parte de ese melancólico anecdotario que uno recuerda de como era su tiempo [...]. Sabemos lo que cuesta mantener y regalar a los lectores –que saben mucho de historietas– haciéndoles el mayor homenaje: la mejor revista para darle acceso al Mundo de la Gran Historieta».

En este contexto es que se suma HGO, como verdadero *broche de oro* de la Editorial. Oesterheld viene de pasar por diversas editoriales (Atlántida, Columba), donde consigue algunos tibios éxitos; pero aquí encuentra terreno fértil para desplegar todo su compromiso personal y profesional al servicio de la historieta.

Comienza HGO su labor en la Editorial a fines de 1975, presentando para *Skorpio* «Loco Sexton», *western* con dibujos de Arturo del Castillo; para la misma revista, a inicios del año siguiente se aventura en un género en el que todavía no ha incursionado: el terror. Con dibujos de Horacio Lalia da a conocer «Nekrodamus», demonio rebelde de su casta, acompañado por Igor, su horrible *partenaire*: juntos viven extrañas aventuras en las que HGO demuestra que maneja el tema como ninguno. Para otra revista –*Tit-Bits*– resucita a «Watami», con dibujos de Jorge Moliterni. También en 1976 comienza, con Solano López, la segunda parte de «El Eternauta» y con el mismo dibujante realiza un solo episodio de «Ernie Pike», ambas para *Skorpio*.

Para *Tit-Bits* (1977) relanza el que fuera su primer éxito: «Bull Rockett», con dibujos de Lito Fernández. Al año siguiente –ya desaparecido– la editorial da a conocer «Shannon», en *Corto Maltés* –con dibujos de Gil– y «Shunka», en *Pif-Paf*, con dibujos de Garibaldi.

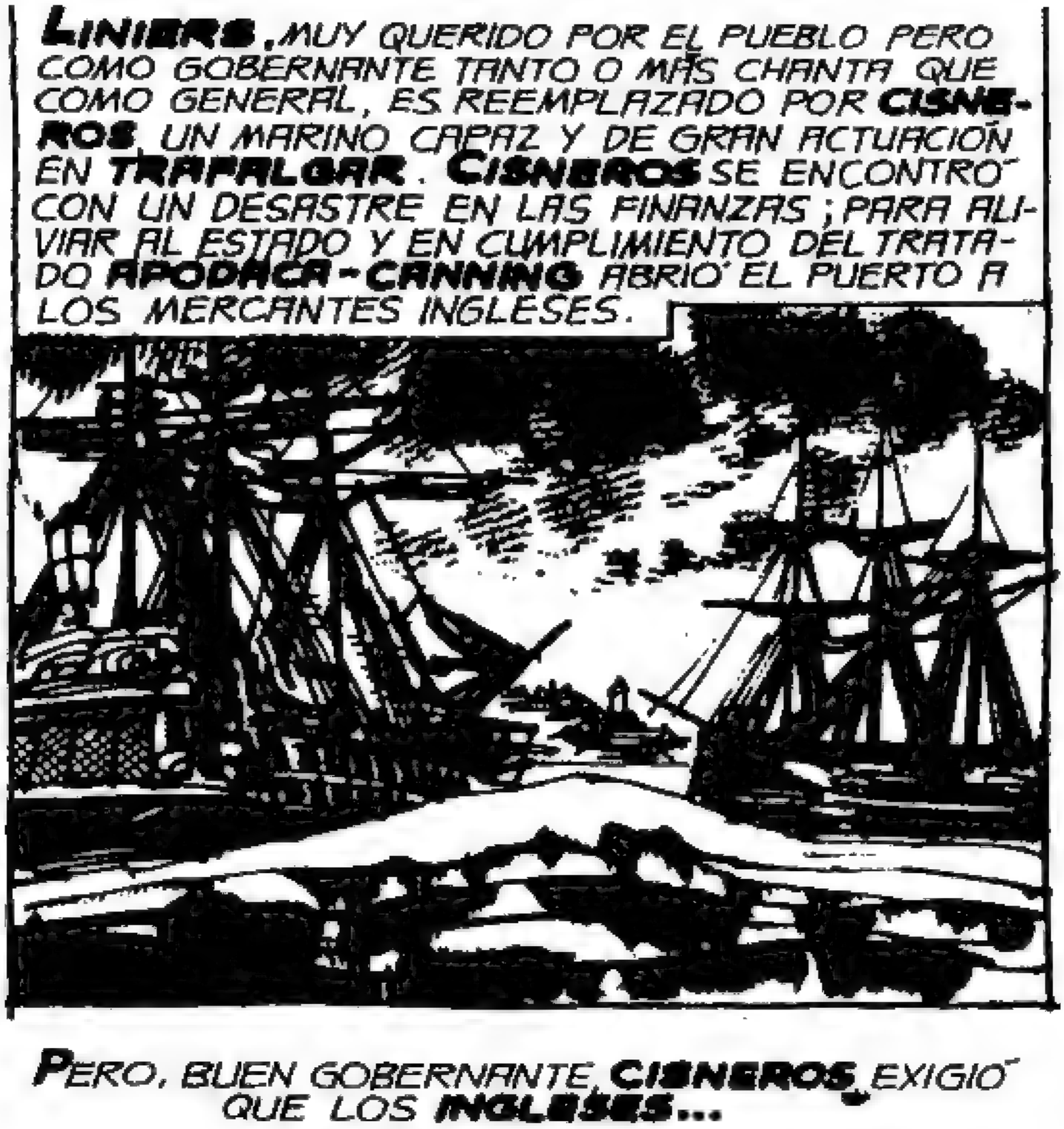
De «Patria vieja», «Sherlock Time», «Mort Cinder», «Watami», «Ernie Pike», «Sargento Kirk» y «Ticonderoga» se reditan en *Pif-Paf* y *Corto Maltés* varios episodios publicados originalmente en *Frontera* y *Yago*. También se edita en un solo volumen «El Eternauta», con gran éxito de venta. Finalmente en 1978 se publica «Galac Master», utilizando el material que originalmente se viera a fines de la década del sesenta en «El astrón de la Plata», con pequeñas variantes en el guión y los dibujos de Oswal, que rehace el comienzo que había estado a cargo de Lito Fernández en la serie del diario *Gaceta de la Tarde*, de La Plata. El nombre del guionista desaparece de los créditos luego de las primeras entregas; tal vez la Editorial haya querido salvaguardar su integridad realizando este acto.

En un artículo el dibujante Crist reflexionaba: «Por esa época yo pensaba que los malos eran como en las historietas. Después nos pasaron muchas cosas. Sobre el país se presionó otra glándula del terror que se llevó a mucha gente, entre ellas a Héctor Germán Oesterheld».

Oesterheld y la historieta política
por Roberto Baschetti

Hay una faceta poco conocida de Héctor Germán Oesterheld y es la que combina su profesión de guionista de historietas con la militancia política. Si bien casi todos los textos de sus trabajos apuntan a lo social y los dejan impregnados con aquellos principios humanos

más elementales bien en alto (solidaridad, justicia, lealtad, libertad, etc.), es solamente en dos de ellos que estos principios se muestran en todo su esplendor. Ocurre cuando adscribe personalmente a una opción política que es parte del campo nacional, popular y revolucionario: la tendencia revolucionaria del peronismo. Cuando Mempo Giardinelli le pregunta por qué sigue militando a su edad y con su fama, Héctor le contesta: «¿Y qué otra cosa puedo hacer? ¿Acaso no somos todos responsables de la misma tarea de mejorar la vida? Yo solo sé que el peronismo es un trabajo y que hay que hacerlo».


LINIERS, MUY QUERIDO POR EL PUEBLO PERO COMO GOBERNANTE TANTO O MÁS CHANTA QUE COMO GENERAL, ES REEMPLAZADO POR CISNEROS, UN MARINO CAPAZ Y DE GRAN ACTUACIÓN EN TRAFALGAR. CISNEROS SE ENCONTRÓ CON UN DESASTRE EN LAS FINANZAS; PARA ALIVIAR AL ESTADO Y EN CUMPLIMIENTO DEL TRATADO APODACA-CANNING ABRIÓ EL PUERTO A LOS MERCANTES INGLESES.
PERO, BUEN GOBERNANTE, CISNEROS EXIGIÓ QUE LOS INGLESES...

Recordemos que muchos jóvenes de la década del setenta y otros más adultos aun, ponen sus estudios, profesiones y habilidades al servicio de una causa. Así es cómo los maestros dan clases en lugares carenciados, los futuros médicos vacunan en las villas, los arquitectos diseñan casas para todos, los abogados defienden presos políticos, los sicólogos brindan contención a los torturados y encarcelados. En ese contexto Oesterheld, bastante mayor en edad que la media, escribe historietas para todos. Un medio de divulgación masivo que encuentra por entonces muchos lectores y adeptos.

Tres días antes que asuma la primera magistratura el doctor Héctor José Cámpora, el 22 de mayo de 1973, sale a la calle el primer número de una revista que reflejará el sentir y el pensar de la Juventud Peronista que responde a Montoneros. Su nombre es *El Descamisado*, pero en la militancia política se la conoce simplemente como *El Desca*. Tiene un formato grande: 27,5 cm de ancho por 38 cm de largo y se caracteriza por sus editoriales y la calidad de las fotografías que reúne en su interior. Salen 46 números (el último el 2 de abril de 1974), hasta que es clausurada el 8 de abril de 1974 (Decreto 1100/74) por el ministro de Interior Benito Llambí,

...NO SE LLEVARAN DINERO; LA COLONIA PAGARÍA LO QUE COMPRARA EN FRUTOS DEL PAÍS.
CISNEROS SERÁ IGUAL A TODOS... LO "TOCAMOS", LE DAMOS UNAS LIBRAS ESTERLINAS, Y SEGURO QUE MIRARÁ A OTRO LADO...
CLARO, LOS INGLESES SON LO QUE SON, TRAMPEAN, SE LLEVAN EN POCO TIEMPO VERDADERAS FORTUNAS EN PLATA CONTANTE Y SONANTE. EMPIEZA EL SAQUEO, LA DESCAPITALIZACIÓN DE LA COLONIA.

argumentando que en el semanario en cuestión «según se advierte en sus últimos números, se pretende promover un caos conceptual e ideológico mediante la deformación de la realidad y la destrucción de las instituciones políticas y sociales».

Pues bien, en esta revista de tirada masiva, que se vende como pan caliente entre la juventud, trabaja Oesterheld a partir del no. 10 (24 de julio de 1973) y hasta su clausura (el ya mencionado no. 46).

Cuando presentan la historieta aclaran que «vamos a contar la historia de cómo nos robó el imperialismo» y de ahí en más el copete de la historieta en cada número será «450 años de guerra al imperialismo».

En las primeras diez entregas la historieta ocupa cuatro carillas de la revista; a partir de ahí y hasta el final, tres. Se caracteriza por dibujos y textos que relacionan el pasado histórico con el presente político, por lo que no es nada raro ver en sus dibujos, conviviendo, personajes históricos de ayer –Dorrego, Rosas. Güemes– y políticos de ese momento –Frigerio, Perón, Alsogaray–. Evidentemente se trata de un proyecto de largo alcance que queda trunco al clausurarse la revista.

En la tabla de la página siguiente ofrezco un listado completo de la obra

H.G. Oesterheld: maestro de los sueños

No.	Fecha	Título
10	24/7/1973	La España imperialista
11	31/7/1973	La rebelión de Tupac Amaru
12	7/8/1973	Los ingleses preparan la dominación
13	14/8/1973	Las invasiones inglesas
14	21/8/1973	El pueblo echa al invasor inglés
15	28/8/1973	La «tercera» invasión inglesa
16	4/9/1973	El «17» de los orilleros
17	11/9/1973	Rivadavia, garantía para los ingleses
18	18/9/1973	La rebelión de Patricios y la antipatria fusiladora
19	26/9/1973	Artigas: la patria grande
20	2/10/1973	Artigas: la patria grande - 2da. parte
21	9/10/1973	Artigas: la patria grande - 3ra. parte
22	16/10/1973	La entrega del Uruguay
23	23/10/1973	Las montoneras
24	30/10/1973	El ejército de la patria grande
25	6/11/1973	La oligarquía portuaria
26	13/11/1973	(*no aparece la historieta*)
27	20/11/1973	La entrega del Uruguay (*repetición*)
28	27/11/1973	Dorrego
29	4/12/1973	Rosas
30	11/12/1973	Rosas - II
31	18/12/1973	Rosas - III
32	24/12/1973	Rosas - IV
33	31/12/1973	Las invasiones realistas
34	8/1/1974	Negro
35	15/1/1974	Güemes
36	22/1/1974	La muerte de Quiroga
37	29/1/1974	Ramírez
38	5/2/1974	La frontera
39	12/2/1974	La frontera - II
40	19/2/1974	Las soldaderas
41	26/2/1974	Los que despoblaron el campo
42	5/3/1974	Chilavert
43	12/3/1974	(*no aparece la historieta*)
44	19/3/1974	La traición de Urquiza*
45	26/3/1974	Urquiza también perdió*
46	2/4/1974	Los fusilamientos de Villamayor*

* En estos tres últimos títulos, el guión corresponde a Jorge Morhain y el dibujo a Rubén Sosa.

de Oesterheld como guionista en *El Descamisado*.

Dejo por escrito una inquietud para la cual no tengo por ahora respuesta. Antes de comenzar a editarse esta historieta en la revista, aparecen otras dos producciones unitarias del mismo género. Una se llama «La historia de los villeros: de la miseria hacia la liberación»; aparece en el no. 4 (12 de junio de 1973) y ocupa dos páginas. La otra se titula «Perón: la reconquista del gobierno», y apareció en el número siguiente (19 de junio de 1973) y se despliega en cinco páginas. ¿Serán ambas, también, obra de Oesterheld?

La segunda historieta también trunca de Oesterheld aparece en la revista ofi-

cial de la organización político-militar Montoneros, que lleva por nombre *Evita Montonera* y es conocida por sus militantes como *La Evita Montonera*. Allí se publica «Camote», solamente durante seis números de la revista: del no. 5 (junio-julio de 1975) al no. 10 (diciembre de 1975). Es un momento muy difícil signado por López Rega y la Triple A, los secuestros y asesinatos masivos de militantes populares. Agoniza el gobierno de Isabel Martínez; se preparan los militares para dar el zarpazo final.

Por todas estas razones es que el no. 5 tiene un formato de 19,5 x 28 cm, y los restantes 16,5 x 22 cm: una manera de poder manipular y ocultar con mayores probabilidades de éxito la revista prohibida y clandestina por el terrorismo de estado, cuya sola portación podía originar la tortura y muerte del propietario.

El guión que ideó Oesterheld para esta historieta es el siguiente: Camote, por cuestiones de la militancia, se tiene que encontrar en una esquina de barrio con otro compañero (Mario) que le debe pasar un documento. Este compañero es seguido por las fuerzas represivas en forma sigilosa para secuestrarlo. Camote ve toda la escena e interviene para frustrar el rapto, disparando con un pequeño revolver marca Rubí. En la confusión que se origina Mario escapa y él también, pero en su retirada pierde la billetera con sus documentos y el recibo de la quincena de la fábrica donde trabaja. Queda irremediablemente clandestino. Su responsable le da una cita con una compañera que le dará alojamiento provisorio. Deben encontrarse en el bar Estrella, y para ser reconocida, ella irá con una campera blanca con rayas negras. Se llama Celina y lo lleva a su casa, en un barrio obrero, en donde le hará un lugar para que se guarde. Al llegar le presenta a su familia: a su papá (Anselmo), de profesión tornero en una fábrica; a su mamá (doña Rosa), ama de casa, ex obrera textil, y a sus dos hermanitos menores. Se trata de una clásica familia peronista.

Camote comienza a ayudar en las tareas hogareñas más pesadas en tanto perdura su exilio forzado. Y se da cuenta que le empieza a gustar Celina. Don Anselmo, que en la fábrica donde trabaja enfrenta a la burocracia sindical y al vandorismo, es sorprendido una noche por una patota enviada por aquellos que lo golpea salvajemente, pero igual persiste en su actitud de lucha y enfrentamiento a los sindicalistas vendidos. Estos terminan secuestrándolo y lo acribillan a balazos en un descampado. Muere gritando: «¡Viva Perón, carajo!».

Camote y dos compañeros de trabajo de don Anselmo preparan una respuesta contundente y eliminan también a tiros en una emboscada al burócrata de la fábrica, de nombre Fugazetti.

Luego Camote se encuentra en otro café con Celina y se despide de ella. Los ojos de ambos indican que algo más se está gestando entre ellos. Un «Hasta pronto» los despide en la calle.

Hasta aquí el guión. Lamentablemente la tira no sigue saliendo en los números posteriores de la revista. Héctor Germán Oesterheld es secuestrado y desaparecido en abril de 1977, presumiblemente el día 27, por un grupo de tareas que primero lo lleva a Campo de Mayo, luego al chupadero llamado El Vesubio (La Tablada) y después a otro llamado Sheraton (Villa Insuperable). Mantiene su entereza hasta último momento, es torturado, pero no entrega a nadie.

PALABRA DE OESTERHELD

Como nace un personaje de historieta
por Héctor Germán Oesterheld

Un personaje de historieta no es, contra lo que comúnmente se cree, creación del dibujante, ni tampoco resultado de las directivas de los editores o de los directores de las revistas. Un personaje de historieta, en nuestro medio al menos, que es el que conozco, es creación de un obrero intelectual cuyo nombre por lo común suele mantenerse en la penumbra, oculto por el esplendor más *romántico* que rodea la labor del dibujante. Este obrero intelectual es el argumentista, o guionista, como quiera llamársele, pues entre nosotros ambas actividades se confunden.

Como se ve, el peso de la creación de un personaje reside enteramente en el argumentista. El peso, y también, hay que decirlo, gran parte del mérito, cuando la historieta resulta un éxito. Porque, y esto debe recordarse siempre, no hay historietas buenas con argumentos malos. El dibujo de una historieta podrá ser perfecto; pero si el personaje no tiene vida, si el argumentista no ha sabido darle ni fuerza ni originalidad, la historieta estará perdida de antemano. En cambio, si el dibujo es pobre, mediocre, pero el personaje tiene valor de tal, la historieta toda puede salvarse. Estos enunciados parecerán dogmáticos, pero piense el lector en las historietas de éxito, y verá que todas tienen el denominador común de un personaje central, vivo, bien llevado. Piense también en historietas que fracasaron, y se sorprenderá al recordar que más de una estaba bien dibujada: fue la pobreza del personaje lo que las perdió.

Por esto casi todos los dibujantes consagrados cometen verdaderas injurias cuando, interrogados sobre sus creaciones, olvidan mencionar a quien hizo posible el éxito: el argumentista (Digo esto porque aquí mismo, en *Dibujantes*, varios profesionales consagrados fueron preguntados sobre cómo habían surgido sus creaciones; salvo alguna excepción, todos olvidaron al argumentista, llevando al lector a la falsa idea de que es el dibujante quien crea los personajes, y que la tarea del guionista se limita a seguir más o menos sus indicaciones).

Para ejemplificar todo esto, y para que el lector tenga una idea cabal de cómo nace en nuestro medio un personaje de historieta, narraré unos cuantos casos tomados de mi propia experiencia.

El editor de *Misterix* me pidió un día una historieta moderna, «con un piloto de pruebas como personaje central»; aunque se me ocurrieron varios episodios, advertí en seguida que un piloto de pruebas era un personaje limitado,

Reproducción de una nota aparecida en la revista *Dibujantes* no. 27 (7/57).

que no daba para mucho. Traté de ampliarlo, de enriquecer sus posibilidades, y de simple piloto entendido en motores lo llevé a ser un supertécnico conocedor de cuanto secreto técnico o científico puede haber: el resultado fue «Bull Rockett». Los personajes secundarios (Bob Gordon, Pic, el Club de la Aventura, el fabricante Melvielle, Mamá Picmy, etc.) fueron en su totalidad creación mía. El editor, muy elogiablemente, por cierto, me felicitó calurosamente, pero su intervención en la creación del personaje no fue más allá. Y en cuanto, al dibujante –Campani– no lo conocí nunca: reside en Italia, y jamás cambiamos ni siquiera una línea de correspondencia.

En otra ocasión el pedido fue «una aventura con indios, en el desierto norteamericano, a mediados del siglo pasado». El «Sargento Kirk» fue mi respuesta al pedido. También aquí la ayuda del editor no fue más allá del aplauso. Al revés del caso de «Bull Rockett», aquí sí conocí, y mucho, al dibujante: Hugo Pratt. Se entusiasmó de entrada con la historia, y contribuyó al éxito del personaje, no solo por la calidad *fuera de serie* de su dibujo, sino también por las muchas sugerencias que aportó al avanzar la historieta. Pero, y esto hay que recalcarlo, Hugo Pratt conoció al «Sargento Kirk» cuando ya había nacido como personaje (bien lo destacó él mismo en una aclaración que publicó *Dibujantes*. No reza con él, pues, el reproche señalado más arriba).

La intervención de la parte editorial en «El indio Suárez» fue más activa: un alto empleado de la Editorial –Portas– supo ayudarme a llegar a la definitiva imposición del personaje. El dibujante –Freixas– era amigo mío, pero cada uno andaba por su lado y nunca llegamos a hablar del Indio Suárez.

No todas las historietas, desde luego, nacen a impulso del pedido de un editor. A veces el argumentista, sin encargo alguno crea un personaje que después presentará al editor; si gusta, y si coincide con las necesidades de este, el chance de la compra es grande, pues siempre hacen falta buenos argumentos.

Ejemplo de historias nacidas espontáneamente, no por encargo, son las que me publican *Hora Cero* y *Frontera*.

«Ernie Pike» es una muestra a donde puede llegar la colaboración estrecha de argumentista y dibujante: el personaje y las aventuras las creo yo, es cierto, pero también es verdad que en el proceso de creación tengo en todo momento presente lo que Hugo Pratt hará después: pienso en un guerrillero italiano y no pienso en un guerrillero cualquiera: pienso en un guerrillero que Hugo Pratt pueda llegar a dibujar. De esta identidad espiritual surgió «Ernie Pike» y también «Ticonderoga».

De Hugo Pratt fue la idea de hacer una *saga* histórica en los bosques norteamericanos en los años previos a las luchas por la independencia, pero todos los personajes son creación mía. Desde luego, como en el caso del «Sargento Kirk», Hugo Pratt pone tanta pasión en su dibujo. A tal punto recrea él los personajes que llega un momento en que ninguno de los dos sabe de quién es tal o cual cosa: cada uno, posiblemente, termina por creerse el creador del total, que es, desde luego, el mejor accidente que puede ocurrirle a un dibujante y a un argumentista.

«Patria vieja» nació del deseo largamente acariciado, y que nunca había podido realizar, de hacer una historieta

COMO NACE UN PERSONAJE DE HISTORIETA

Un personaje de historieta no es, contra lo que comúnmente se cree, creación del dibujante, ni tampoco resultado de las directivas de los editores o de los directores de las revistas. Un personaje de historieta, en nuestro medio, al menos, que es el que conozco, es creación de un obrero intelectual cuyo nombre por lo común suele mantenerse en la penumbra, oculto por el esplendor más "romántico" que rodea la labor del dibujante. Este obrero intelectual es el argumentista, o guionista, como quiera llamársele, pues entre nosotros ambas actividades se confunden. Como se ve, el peso de la creación de un personaje reside enteramente en el argumentista. El peso, y también, hay que decirlo, gran parte del mérito, cuando la historieta resulta un éxito. Porque, y esto debe recordarse siempre, no hay historietas buenas con argumentos malos. El dibujo de una historieta podrá ser perfecto; pero si el personaje no tiene vida, si el argumentista no ha sabido darle ni fuerza ni originalidad, la historieta estará perdida de antemano. En cambio, si el dibujo es pobre, mediocre, pero el personaje tiene valor de tal, la historieta toda puede salvarse. Estos enunciados parecerán dogmáticos, pero piense el lector en las pruebas era un personaje limitado, que no daba para mucho. Traté de ampliarlo, de enriquecer sus posibilidades, y de simple piloto entendido en motores lo llevé a ser un supertécnico conocedor de cuanto secreto técnico o científico puede haber: el resultado fue Bull Rockett. Los personajes secundarios (Bob Gordon, Pic, el

con nuestro pasado; siempre creí que lo nuestro puede ser por lo menos tan aventuroso como lo exótico. Aquí también el dibujante –Roume– sabe agregar lo suyo: pone alma en el dibujo, y la historieta toda cobra una humanidad que desde ya obliga y espolea al autor. La misma inclinación a lo nuestro originó el «Rolo», Joe Zonda y Lucky Piedras: nacieron de un deseo de ver a personajes de aquí viviendo aventuras fuertes, serias o alegres. ¿Acaso el vigor, la alegría aventurera, son solo patrimonio sajón? Solano López y Cruz, los dibujantes, captaron la idea, y los personajes creados por mí, pero interpretados por ellos, me están empujando a pensar en las aventuras tal como las dibujan Solano López o Cruz. Algo análogo a esto último ocurre con el «Verdugo Ranch». Ivo Pavone se apodera del esqueleto de personaje que le da el guionista, y sabe darle la encarnadura humana necesaria. «Hueso Clavado», en preparación, tampoco surgió de un pedido: nació simplemente del deseo de dar rienda suelta a unas cuantas ideas tan frescas y disparatadas que no podían ir en una historieta más seria; por suerte Ivo Pavone raya aquí a mayor altura que nunca, y ha hecho de cada uno de los personajes una verdadera creación; en esto el mérito es todo suyo.

Si me he extendido tanto en narrar experiencias propias ha sido para dejar bien demostrado, con ejemplos que conozco perfectamente, que los personajes de historietas, en la gran mayoría de los casos, nacen pura y exclusivamente en el cerebro del argumentista. Del argumentista es la culpa si el personaje nace enclenque, poco original o lleno de limitaciones; pero también del argumentista es el mérito si sabe dar vida a un personaje capaz de retener la atención y la simpatía de los lectores.

Desde luego, esto es válido con la colaboración del dibujante, sin la cual no cristalizaría la obra de creación del argumentista.

TESTIMONIOS

Oesterheld: yo compartí su celda

El no. 5 del quincenario *Feriado Nacional* (27 de octubre de 1983), tiene dos tapas. En una, la convencional, en un espejo redondo que cubre la entrepierna de un medio desnudo femenino –parodia de otra tapa, de la revista *Perfil*– se refleja el rostro de Herminio Iglesias, con el rótulo «Espejito, espejito: ¿quién es el candidato más bonito?». La contratapa se transforma en tapa alternativa, acompañada por las últimas nueve páginas que invierten su impresión; en ella se reproduce la ilustración de un póster que se encuentra inserto entre las páginas centrales de la revista. El dibujo es de Saborido, y reproduce los rostros de personajes de HGO, taciturnos, portando una pancarta: «¿Dónde está Oesterheld?». Al pie se anuncia un reportaje exclusivo a Eduardo Arias: «Yo estuve en la cárcel con Oesterheld».

Juan Sasturain, jefe de redacción, hace la introducción a esa sección homenaje:

«Hemos puesto la revista patas para arriba porque antes alguien o algunos pusieron la realidad así: lo que debía estar arriba, abajo; lo que andaba a la luz, escondido; el *desorden* de la vida tumultuosa, *ordenado* por la violencia y la revancha. Y hemos puesto la revista patas para arriba porque en *Feriado Nacional* no solemos hablar de lo que estas páginas siguientes hablan y debemos marcarlo con énfasis: esto es otra cosa, acá no hay joda.

»Y no hay joda porque estamos hablando de un caso espantosamente ejemplar de lo que ha sido nuestro clima de vida en estos duros y oscuros años de muerte y miedo: la desaparición por secuestro de Héctor Germán Oesterheld, alguien que –más allá o más acá de cualquier otro tipo de consideración política– es para todos los que amamos la historieta y la cultura popular argentina, un maestro excepcional.

»No hace mucho, escribiendo a propósito de la redición de «El Eternauta II», una de sus últimas obras (1976-1977), sostuve que Oesterheld era "uno más en la lista de los desaparecidos durante la guerra sucia que lo arrebató junto a sus hijas, víctimas de un guión espantoso tipeado por la Muerte". Nada menos que eso».

En otra página de la publicación Miguel Repiso (Rep), cadete en la Editorial Récord, bajo el título de «Otoño del 77», brinda este testimonio:

«–Tomá una Rhodesia, Miguelito.

»El viejo extrajo dos paquetes amarillos de su bolso maltratado y le entregó uno al chico, sin mirarlo.

»–Gracias... ¿Tiene mucho trabajo?

»–Por hoy terminé. Ahora estoy esperando para hablar con Scutti.

»–¿Por qué hace esa letra?

»–Esto es taquigrafía; son guiones.

Primero los hablo frente al grabador, luego los escribo así y de ahí los pasa en limpio la chica. Se hace más rápido.

»–¿Por qué hizo la segunda parte de "El Eternauta"?

»–Para aprovechar el momento y porque lo pidieron de Italia. Anduvo muy bien la primera parte allá... ¿Por qué tenés esa cara? ¿No dormiste anoche?

»–¿Tengo ojeras, no? Es que hubo tiros cerca de casa anoche. También gritos. Me di un julepe bárbaro y no pude pegar un ojo en tres horas, por lo menos. Mi viejo dice que son asaltos...

»–Sí, asaltos... Ah, Miguelito, ya no hay asaltos en Buenos Aires. ¿Cuántos años tenés?

»–Dieciséis.

»–Muy pibe. Igual andá con cuidado de noche porque éstos no perdonan a nadie. ¿Trajiste ese libro de Salvat que me mostraste el otro día?

»–Sí. "Literatura en imágenes"...

»El chico corrió hasta su mesa y buscó en una carpeta color café con leche. Volvió con un libro pequeño y cuadrado. Se lo mostró al viejo.

»–Ese mismo. ¿Ya lo leíste?

»–No, pero se lo presto, si quiere.

»–No. Léelo tranquilo.

»–Pero si ya casi lo termino...

»–Traémelo mañana nomás.

»El timbrazo del interno tapó dos palabras de Miguel. Oesterheld se levantó y fue al despacho del director. Dejó tras de sí huellas de barro seco traídos de Beccar. En el pasillo, encerado, la tierra quedó marcando el itinerario de ese viejo blanco y cansado. La reunión fue hasta tarde, hasta que ya no quedaba nadie en la Editorial Récord.

»Al otro día, y durante una semana, Miguel llevó religiosamente el libro para prestárselo a su admirado guionista. Buenos Aires ya era otoño y silencio.

»Oesterheld no volvió ni siquiera para pedir el libro de Salvat».

Finalmente reproducimos el testimonio del reportaje anunciado en tapa:

«Me llamo Eduardo Arias, soy sicólogo y tengo treinta y ocho años. Fui una de las últimas personas que vio vivo a Héctor Oesterheld. En noviembre de 1977 fui secuestrado y permanecí *desaparecido* hasta enero de 1978. Todo ese tiempo estuve en un *chupadero* (prisión clandestina) situado en el Camino de Cintura y avenida Richieri. Hoy funciona allí un campo de salto a caballo de la policía de la provincia. Cuando llegué, Oesterheld estaba hacía ya tiempo. Su estado era terrible. Permanecimos juntos mucho tiempo. Nos encadenaron espalda contra espalda. Estábamos ambos prácticamente desnudos. Él solo tenía un pantalón, yo un calzoncillo. Las cabezas cubiertas por capuchas. Oesterheld –como yo y como todos los que estábamos allí– fuimos torturados salvajemente. Él unía a ese tormento su dolor ante la suerte de tres de sus hijas, que también habían sufrido secuestro. La cuarta era buscada junto con el marido y esa búsqueda motivaba, por lo que pude presumir, la captura de Héctor. Durante las largas horas que permanecimos en aquella inmovilidad forzosa nos ayudábamos para poder descansar un poco, tirados en el suelo, acomodando nuestras cadenas para aliviar un poco el dolor, entre interrogatorio e interrogatorio. Al principio no me di cuenta de que era él. Lo descubrí cuando se levantó la capucha y pude ver su cara: era ni más ni menos que Ernie Pike, cuyas aventuras yo leía desde chi-

co. Claro que un Ernie Pike mucho más flaco. Durante las pocas oportunidades en que no éramos vigilados, conversábamos en susurros. Él me hablaba un poco de sus historietas, de su trabajo, y a veces jugábamos mentalmente al ajedrez, cantando las jugadas. Uno de los momentos más terribles fue cuando trajeron al pequeño nieto de Héctor, de tres años (14 de diciembre de 1977). Esa criatura fue recogida tras la captura y muerte de la cuarta hija y el yerno de Héctor y la llevaron a aquel infierno.

»Con nosotros había un pibe de unos diecisiete años que acostumbraba hacer figuritas con miga de pan. Al final todos le entregábamos la miga de nuestros panes. En Nochebuena, el viejo cantó con ese pibe la canción "Fiesta" de Serrat. Chaplin murió cuando estábamos presos, el último día de 1977. Me enteré porque un guardia un poco más bueno me dejó ir al baño debido a una gran diarrea que tenía. Ahí afané unas hojas de diarios que había y me las llevé escondidas. Leyéndolas me enteré de la muerte de Chaplin y lo comenté. El viejo se conmovió. Dijo que quería mucho a Chaplin. Uno de los recuerdos más inolvidables que conservo de Héctor se refiere a la Nochebuena de 1977. Los guardianes nos dieron permiso para quitarnos las capuchas y para fumar un cigarrillo. También nos permitieron hablar entre nosotros cinco minutos. Entonces Héctor dijo que por ser el más viejo de todos los presos, quería saludar uno por uno a los que allí estábamos. Nunca olvidaré aquel último apretón de manos. Héctor Oesterheld tenía unos sesenta años cuando sucedieron estos hechos.

»Su estado físico era muy, muy penoso. Ignoro cuál pudo haber sido su suerte. Yo fui liberado en enero de 1978.

»Él permanecía en aquel lugar. Nunca más supe de él».

HOMENAJES

El viejo Héctor
por Mempo Giardinelli

Para Héctor G.Oesterheld,
guionista de historietas,
hombre sabio, compañero,
si está vivo.

A la memoria
de Héctor G. Oesterheld
si está muerto.

Relato esto, hoy, 1 de febrero de 1979, sabiendo que lo que escribo puede tener dos destinos: o alguna vez el viejo Héctor lo leerá, con su mirada clara y acaso sonriendo, para reconvenirme que estuve mal informado, que me equivoqué en ciertos detalles, o no lo sabrá jamás porque está muerto. Me aferraré a la primera posibilidad. Es necesario que mantenga izada la esperanza, que las ilusiones sean capaces de horadar cualquier desaliento, que yo inaugure a cada palabra una fe nueva para imaginarlo vivo, entero, jodón como siempre. Porque las versiones son contradictorias hace dos años, los primeros informes que tuve fueron duros de asimilar. Lo declaraban muerto y hubo quien dijo que en un enfrentamiento; otra versión aseguró que lo había entregado un delator; una tercera no especificaba detalles, pero lo daba como desaparecido: «nunca más se supo», y uno ya está advertido de que esa fórmula, en mi país, quiere decir que se sabe perfectamente. No podría afirmar que he llorado, porque nosotros ya no lloramos a los muertos. Tampoco se los remplaza como jurábamos en las viejas consignas, simplemente se los guarda en la memoria, se los acumula en la cuenta que algún día nos pagarán y se sigue adelante. Pero sí lo evoqué largamente. Su imagen bonachona pareció revivir entonces, y sus ojos grises, sus mofletes gordos y hasta sus enormes manos de carpintero jubilado se me hicieron tangibles como en cada reunión política, cuando las cruzaba sobre la mesa, escuchando atentamente, y solo las separaba si alguno le preguntaba sus opiniones, porque nunca hablaba si no para responder preguntas. Jamás nadie se lo dijo, pero no entendíamos esa actitud suya, que no era de recelo ni de desconfianza, sino de hombre sabio. Solo que nosotros, jóvenes e impetuosos entonces, no éramos capaces de comprender la sabiduría. Y así nos fue...

La vez que se incorporó al grupo, todos lo miramos con prevenciones. En primer lugar porque nos triplicaba en edad. Ana juraba que debía tener más de sesenta años. Luis, más benévolo,

Transcripto del libro «Campana de Palo» de Roberto Baschetti, con el beneplácito expreso de Mempo Giardinelli, periodista y escritor argentino.

lo hacía cincuentón. Y Rosita fue la que expresó lo que todos sentíamos: esa desconfianza por la fama que traía, porque todos lo conocíamos desde niños, todos habíamos leído infinidad de veces el nombre y apellido del viejo Héctor en las revistas de historietas. Todos habíamos sido atrapados por la fantástica odisea de «El Eternauta», habíamos luchado junto al «Sargento Kirk» alguna vez o compartido las aventuras de «Ticonderoga», de la «Brigada Madelaine», o entusiasmado con las narraciones de «Ernie Pike», el corresponsal de guerra o sufrido con el patético relato de «Mort Cinder». Éramos, ciertamente, una generación hija de las revistas *Fantasía*, *D'Artagnan*, *Intervalo*, *El Tony*. Y además él era el primero y único tipo famoso que se incorporaba al grupo. Y la fama resulta sospechosa para los jóvenes que se sienten revolucionarios. Por cierto, yo no puedo hacer su biografía, que por otra parte, solo conozco en porciones. Diré, nomás, que no me gustó al comienzo su apellido alemán, quizás porque le atribuí una injusta connotación nazi. Y porque yo siempre desconfiaba de los alemanes, pero enseguida me cautivó su modo de ser tan italiano, tan afectivo, tan cálido y firme como una luna de enero sobre Buenos Aires. Y al cabo de tres o cuatro reuniones, supe por qué lo quería: porque encarnaba la imagen de mi padre, ese sujeto también mofletudo y de ojos grises que casi no conocí y que, por entonces, hubiera tenido aproximadamente la edad del viejo Héctor. Aunque él jamás lo hubiese admitido, sospecho que sabía que llegó a ser una mascota para el grupo; que representaba una especie de símbolo, de espejo que todos deseábamos conservar para cuando tuviéramos su edad. Era un afecto que él nos retribuía gentilmente, cuando nos comparaba con sus hijas, de quienes hablaba con orgullo, porque las cuatro –como sus cuatro yernos– eran militantes. ¡Cuántas fantasías elaboramos alrededor del pobre viejo! Que su silencio, que era apenas perceptible, suave como una brisa suave, discreto como el respirar de un niño que duerme, ni alentaba ni desalentaba. Su empecinada modestia y ese cierto fastidio que le provocaba hablar de sí mismo, nos impulsaban a hacer averiguaciones. Y así supimos que venía del pecé, que era militante desde hacía un montón de años y que lo había seducido la furia revolucionaria de la juventud peronista, quizás porque, como una vez declaró, bajando la vista, acaso ruborizado, finalmente veía, a sus años, una revolución posible, cercana, casi palpable. Esa vez lo acusamos de triunfalista y nos reímos porque estaba de moda hablar de la guerra prolongada y el Inglés, nuestro responsable, dijo que después de todo no sería tan prolongada para que él no la viese. Pobre Inglés.

Yo guardo para mí pocas fortunas, pero una de ellas es la de haber conocido su casa –cuya dirección daba a muy poca gente– y haber tomado unos mates una tarde de septiembre, escuchando el paso del tren suburbano cada tanto, cuyo transitar nos obligaba a pausas en el diálogo,como hacen los viejos, solo que entonces yo era demasiado joven. Recuerdo que yo insistí para que me hablara de él, y me contó cómo trabajaba, describió su manera de andar siempre hablándole a esa pequeña grabadora portátil en la que parloteaba sus

ideas, delineaba los personajes de las historietas, proponía imágenes para que los mejores dibujantes del país las plasmaran sobre los cuadritos de las revistas. Recuerdo que reconocí un cierto rencor cuando me habló de ese italiano famoso que le robó la paternidad del «Sargento Kirk», así como compartí su aprecio por Alberto Breccia, o por Ongaro, por quienes él llamaba los muchachos, esa pléyade de dibujantes que había llevado de Abril a su editorial en la década del cincuenta, cuando fue el iniciador de la época de oro de la historieta en Argentina. Creo que en algún momento le pregunté la edad. ¿Tenía entonces sesenta y dos años, como me parece? No lo sé bien, pero sé que le pregunté por qué militaba a su edad y con su fama. Me miró como pidiéndome disculpas; cebó un mate. Y dijo, con una naturalidad que ahora me emociona evocar: «Y que otra cosa puedo hacer? ¿Acaso no somos todos responsables de la misma tarea de mejorar la vida? Yo solo se que el peronismo es un trabajo y que hay que hacerlo». Y se dio vuelta y me mostró unos viejos ejemplares de *Hora Cero* y luego empezó a hablar de cómo se le ocurría ambientar a Juan Salvo en una casa de Béccar, que era exactamente la misma en que estábamos y que él habitaba desde hacía mucho tiempo. Y me llevó a su patio, de malezas crecidas, con esos rosales que daban pena de tan mustios y enseguida se justificó diciendo que no tenía tiempo para ocuparse de ciertas cosas, que era muy desordenado. Y cebó otro mate.

Sé que la nostalgia, después de varios años, me lleva a sublimar algunos detalles, y que no hay que confiar demasiado en este tipo de recuerdos, pues uno está muy expuesto a que el amor traicione a la memoria. Pero todavía puedo mencionar pequeños, difusos paisajes, datos sueltos que retengo, como su puntualidad admirable que garantizaba que ninguna reunión comenzara sin su presencia. Era una manera del respeto, una responsabilidad que nos imponía sin querer (o acaso era un estilo de demanda, quién sabe). Y así, el más mínimo retraso suyo nos alarmaba, porque –debo decirlo– en el fondo ninguno de nosotros confiaba demasiado en su silencio si caía. Había una especie de endeblez que se imponía a su corpachón de viejo carpintero, y que nos hacía temer que si lo detenían no resistiría la tortura. Éramos todos tan jóvenes entonces, y no sabíamos que el valor es también una cuestión de madurez.

Fue una tarde de abril cuando lo vi por última vez. Había llovido y se hacía difícil conseguir taxi, de modo que llegué demorado a la cita. Él se había cambiado de esquina, por si acaso, y estaba como refugiado detrás de un buzón Nos miramos sin saludarnos y yo entré a ese bar de Sarmiento y Río Bamba; él me siguió diez minutos después. Le entregué unos documentos y tomamos un café; hablamos de lo bella que es Buenos Aires cuando llueve, y nos despedimos, sin efusividad, como siempre. Y nunca más lo vi. Cuando me fui del país, dejé saludos para él; no sé si se los dieron. Más tarde, en alguna carta, algún compañero me dijo que lo habían visto, que estaba bien. Dadas las circunstancias, no era una pobre noticia. Y eso fue todo. Hasta que llegaron los comentarios de su desaparición, que trajeron un dolor intenso, profundo, nunca expresado (porque

uno siempre se las ingenia para no exteriorizar los dolores intensos, profundos). Lo imaginé entonces soportando un calvario, resistiendo un poquito y –lo deseé con todas mis fuerzas– muriéndose rápido gracias al cansancio de su corazón. Y hasta pensé: «Qué bueno, al viejo Héctor le habrá servido de algo tener tantos años: para sufrir menos y no cantar a nadie». Y, desde entonces, casi no hubo historieta que no me hiciera recordarlo, no hubo mención a las palabras *derechos humanos* que no estuviera ligada a la evocación de su cara bonachona, sus ojos grises, sus mofletes. Pero sucede que esta misma tarde, este primero de febrero de 1979, hace apenas algunas horas me encontré con un par de amigos que acababan de llegar de Buenos Aires con noticias frescas, de esas que literalmente devoramos, exigimos con avidez porque sirven para modificar criterios, para reubicarnos en la realidad perdida, aunque a veces los que llegan nos matan a los vivos, como también, a veces resucitan algunos muertos. No pude creerlo cuando me dijeron: «Héctor está vivo, parece que está vivo»; debo pedir disculpas por la duda, pero de pronto es demasiado absurdo que cuatro palabras sean capaces de resucitar a un muerto. Es tan difícil asimilar la idea de la muerte que, años después, resulta casi imposible asimilar la certeza de la vida. Me contaron además algunos detalles que ratificaron su estatura, su calidad humana, la solidez maravillosa de su madera. Dicen que estos compañeros que lo detuvieron en una casa que estaba cantada, en la que habría una reunión importante y que los demás habían sido alertados, excepto él, por esas cosas tremendas del destino, por una inconveniencia, por esas maneras caprichosas de la tragedia. Dicen que le salieron al encuentro un montón de milicos, que lo golpearon mucho y se lo llevaron, de prisa, como siempre tienen ellos, para que hablara lo que sabía, acaso confiados en la debilidad de sus años. Dicen que cundió cierto pánico y que costó un día levantar lo levantable, cambiar citas, movilizar casas, hacer mudanzas apresuradas, esconder gente, porque –aseguran– realmente nadie creía en su fortaleza, en su silencio. Pero pasó ese día y otro, y otro, y una semana y no sucedió absolutamente nada. Todo siguió igual, y esa fue la prueba de su aguante –que era lo que importaba, parece– aunque también –dicen– hubo quienes imaginaron lo que le hacían, el horror que padecía. Y a mí se me hace, ahora, que muchos lo habrán querido más que nunca, que en muchos sitios de Buenos Aires se habrán producido silencios respetuosos, apenas quebrados, quizá, por el canto de los gorriones, por el entrechocar de las hojas de las casuarinas, por el lento paso del sol, acariciando las riberas, por alguna paloma que se extraviaba rumbo a Montevideo. Y se me ocurre, también, que acaso ahí nació la certeza de su muerte, una certeza que hoy, 1 de febrero de 1979 parece afortunadamente quebradiza. Y que aunque mete esta confusión, que de alguna manera sobrecoge y aplaca –ya que hay que reconocer que es posible que Héctor jamás lea esta carta–, no impide que en este momento yo lo sueñe con su sonrisa cálida y su mirada clara dispuesto a reconvenirme que estuve mal informado, que estos imperfectos datos bibliográficos no son correctos.

HOMENAJES

Recordando a Héctor G. Oesterheld
por Eugenio Zoppi

Acerca de Héctor Germán Oesterheld se ha escrito tanto y, a menudo tan acertadamente, destacando sus virtudes como creador de personajes y situaciones, e innovador en la forma de desarrollar y resolver las historias en guiones para historietas que, cuando a uno le piden que redacte una nota acerca de él, la primera tentación es decir no, gracias. Y lo dice.

Entonces nos sugieren que recurramos a nuestros recuerdos personales. Desde ese punto de vista podría ser. Así que intentaré exprimir la memoria.

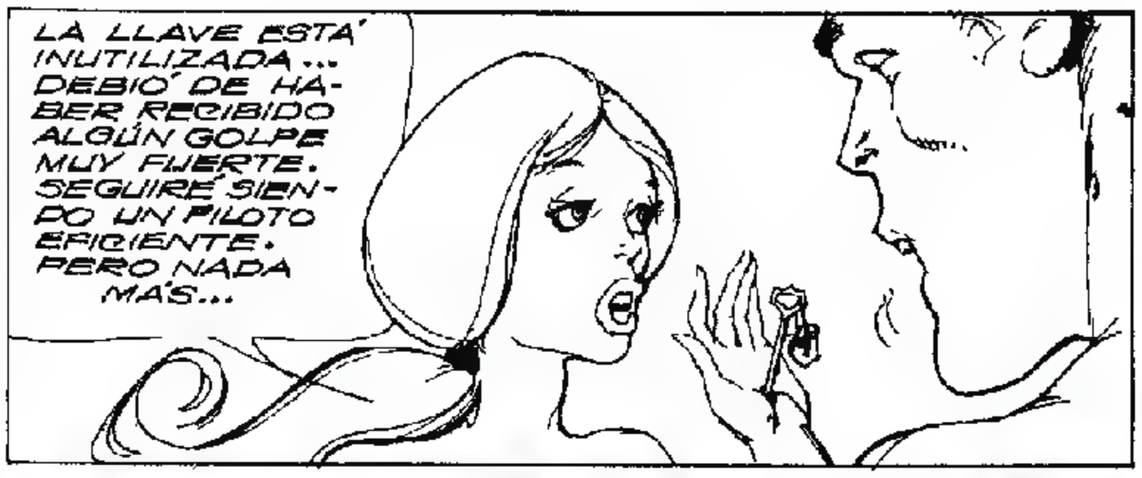
Debo decir ante todo que no nos unía una amistad profunda, pero sí una buena relación personal. Profesionalmente, entre tantos trabajos en común, los más mencionables son dos, porque están vinculados entre sí por casualidades equivalentes, aunque separadas ambas por varios lustros.

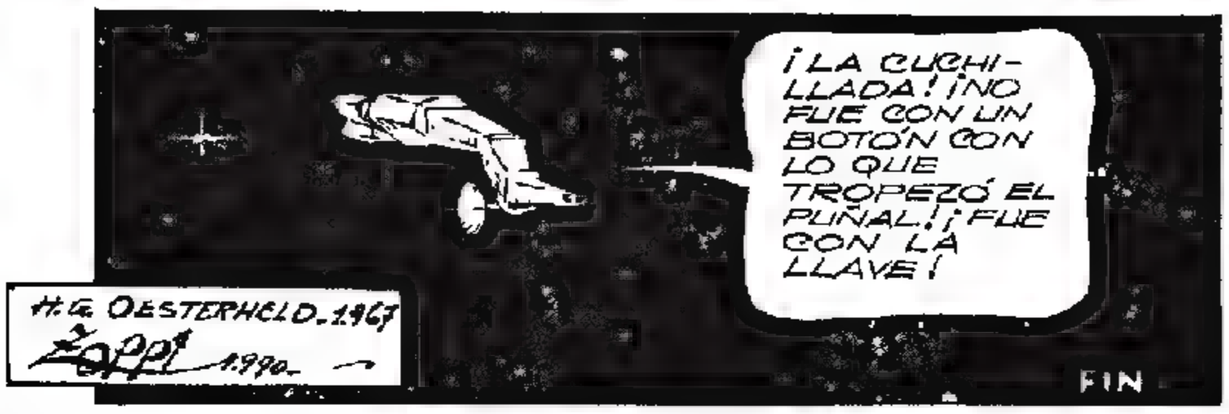
Aquí conviene memorar que en los primeros años de la década del cuarenta la Editorial Abril nacía publicando libros de divulgación científica e históricas para adolescentes, y de cuentos infantiles. Entre sus autores aparecía uno que firmaba como Héctor Sánchez Puyol. A mediados de esa misma década Abril comenzó a editar revistas de historietas cuyo primer título fue *El Pato Donald*, seguida luego por otras de aventuras.

Finalizando esos años yo estaba haciendo mis primeros trabajos en la Editorial y un día el director me entrega un guión y me expresa su especial interés en su realización. Lo firmaba un señor Héctor G. Oesterheld cuyos antecedentes eran absolutamente desconocidos para mí. Días después él mismo se me presenta estando ambos en la vereda de la Editorial en la calle Piedras 113. Se muestra muy interesado, diría que más bien ansioso por la marcha de nuestra tarea en común. Caminamos charlando hasta la Avenida de Mayo. Eso fue todo. De ese modo nació una relación laboral y afectiva que se prolongaría treinta años. Hasta su cruel final. Pero pronto supe que este Héctor de apellido alemán y el reconocido Héctor de doble apellido español eran la misma persona.

Lo que yo también ignoraba en aquel momento era que se trataba del primer guión de historieta que Oesterheld hacía. De este detalle me enteraría un tiempo después. Para ser preciso, más de treinta años más tarde, durante una conversación mantenida con Juan Sasturain.

Esa primera historieta se llamaba «Cargamento negro», y trataba el tema de la esclavitud en África y, si bien aún no estaba definido el *estilo Oesterheld*, ya se insinuaba una tendencia a hacer


LA LLAVE ESTÁ INUTILIZADA... DEBIÓ DE HABER RECIBIDO ALGÚN GOLPE MUY FUERTE. SEGUIRÉ SIENDO UN PILOTO EFICIENTE. PERO NADA MÁS...



de los personajes sujetos creíbles, quienes habían logrado superar un pasado que ellos mismos calificaban como de actitudes reprochables trocándolas por gestos solidarios, ante la evidencia del maltrato y el padecimiento sufrido por otros.

El otro episodio al que aludí es el siguiente: en la década del sesenta Oesterheld tenía un buen contacto con una importante editorial chilena. Entre las ideas ofrecidas estaba la de un personaje humorístico ubicado en la época de los hombres de las cavernas. Se la ofreció a Osvaldo Pérez D'Elías quien la rechazó. Él había dibujado historietas –y muy bien–, pero quería dedicarse a la caricatura exclusivamente. Así que, aprovechando que era testigo de la situación y ante la inclaudicable posición de Pérez D'Elías –hoy consagrado en España como caricaturista–, acometí la osadía de pedirle a Oesterheld que me permitiera intentarlo. Yo nunca había dibujado con la técnica del semi-humor que exigía el guión. Y para mi sorpresa Oesterheld, para no ser menos que yo, osadamente me dijo que sí. Hasta ese momento yo le había pegado una lectura rápida al guión; pero ya en mi estudio, al leerlo cuidadosamente, me resultó extraordinariamente gracioso y, como correspondía al talento del autor, plagado de ideas desarrolladas en forma brillante.

El trabajo final gustó mucho al editor chileno y dio lugar a que, además, hiciéramos historietas unitarias, siempre de humor. Eran los primeros guiones humorísticos de Héctor. Y aquí es donde se unen las dos historias con él: la casualidad, el azar, o como se lo quiera llamar, hizo que me tocara dibujar la primera historieta de Oesterheld de aventuras y la primera cómica.

Años después, con la debida autorización de la señora Elsa de Oesterheld, volvería a dibujar las historietas cómicas unitarias de esa época y fueron publicadas en Europa y en Buenos Aires.

Si decidí rehacerlas fue porque los primeros originales quedaron en Chile, y porque las historias eran, en 1990, tan vigentes y graciosas como lo habían sido en 1967.

Otra ocasión de trabajar intensamente con Oesterheld se produjo por mi vinculación con Dayca, filial de una editorial que se dedicaba a libros de venta directa al público en trenes, subtes y colectivos: cocina, magia, cursos y cosas así. Este antiguo editor decidió un día dedicarse también a hacer revistas de historietas. Nada original: personajes tipo Superman, Batman, series de guerra, infantiles, cómicas, etc. Once títulos en total. La cuestión es que un día me encuentro al frente de este emprendimiento. Había poca paga, pero el volumen del trabajo lo hacía atrayente, dado que en ese mo-

mento, mediados de la década del sesenta, el mercado laboral se había achicado notoriamente. Así que cité a muchos jóvenes dibujantes, llenos de méritos que apenas habían podido mostrarse, como Rubén Sosa, Horacio Lalia –que habían sido mis ayudantes–, José Muñoz, Domingo Mandrafina, Rubén Marchionne, Alberto *Lito* Fernández y, además, Enrique Meier, más los consagrados Osvaldo Pérez D'Elías y Alberto Breccia y otros que pudieron hacer allí los primeros pininos. Todos unidos bajo la pretenciosa marca Estudios Espartaco-Ramos Mejía, una especie de cooperativa de hecho, con sede en mi estudio de esa localidad.

Oesterheld venía del cierre de su histórica experiencia como editor y aceptó colaborar. Sus guiones no fueron *capolavori* ni mucho menos; casi todos eran rutinarios. Tenían un mínimo de decoro una notable atracción: su firma.

Como era habitual en él, entregaba a ultimísimo momento. Más de una vez, cuando ya desesperábamos porque el cierre se nos venía incontenible, me citaba en un bar cerca del Congreso para darme un guión. Al entrar lo veía sentado a una mesa escribiendo sin pausa, pero con su característica parsimonia. Su caligrafía era muy estirada y a primera vista impresionaba como indescifrable; sin embargo era absolutamente fácil de leer.

«¿Qué estás haciendo?» preguntaba uno, temiendo la respuesta. Mientras esta llegaba uno pensaba en el dibujante que, en ese mismo instante, aguardaba mi regreso para poder empezar su tarea. Y la respuesta llega y es, nomás, la temida: «Estoy haciendo el guión...», y uno pensaba, angustiado: «¡Pero yo no viajé una hora para verte hacerlo, sino para retirarlo ya hecho!»... Pero no le decía nada. No había forma de enojarse con él: lo impedían sus modales, su aplomo, su señorío, su risa en clave de «E».

Hechos semejantes a este que acabo de contar eran comunes de vivir por todos los que lo tratamos.

Otro episodio que recuerdo aconteció hacia finales de 1972. Teníamos programado un trabajo en común, creo que para la revista *Billiken*, donde colaborábamos ambos. Lo había llamado varias veces y no tenía escrito el guión. Me lo prometía para nueva fecha, y nada. Hasta que a la cuarta o quinta vez me dio una excusa insólita: «Eugenio: acabo de leer un aviso en *La Opinión* que una agencia de publicidad necesita un dibujante de historietas para hacer *story boards*». Bajé los brazos, agotada mi paciencia... y no puede menos que sonreír. Genio y figura, pensé.

Por el guión ya no insistí: de esa pesada tarea que se ocupe el *Dire*. Yo renunciaba.

Pero fui a la agencia que, efectivamente, era muy importante y la que más cortos publicitarios hacía en esos tiempos. Me dieron el empleo, hice los bocetos para miles de películas, me dediqué a la publicidad de lleno y viví los cuatro o cinco años más felices profesional y de relaciones humanas.

Estos recuerdos míos intentan pintar mi experiencia con un hombre de gran personalidad, tan único en sus actitudes cotidianas como lo eran sus personajes y las aventuras que él les hacía vivir. Imposible no recordar con afectos profundos a estos por sus virtudes y pese a sus defectos. Lo mismo cabe decir del padre que los gestó.

AUTORES

H.G. Oesterheld: maestro de los sueños

9

Los personajes

Andrés Ferreiro, Fernando García, Hernán Ostuni, Luis Rosales, Rodríguez Van Rousselt

Investigadores, Bañadera del Cómic, Buenos Aires, Argentina

Resumen

Con la presentación de las series realizadas por HGO a lo largo de su vida exponemos punto final al amplio ensayo publicado por entregas en los nos. 15 y 17-23.

Abstract

The wide article published by instalment in the issues 15 and 17-23 finishes with the presentation of the series carried out by HGO throughout his life.

Esta última entrega está dedicada a la presentación de las series realizadas por HGO a lo largo de su vida. Desearíamos asegurar que hemos expuesto la totalidad de lo publicado durante veinticinco años de profusa producción: pero resulta prácticamente imposible: es tan vasta su obra que estamos convencidos de la posibilidad de que algo haya quedado sin registrar, solo por desconocimiento.

Hemos tenido acceso –gracias a la amabilidad de su familia– a un copioso archivo de guiones: algunos reconocibles como publicados, otros que quizás hayan sido editados en publicaciones ignotas, de poco tiraje o quedado inéditos, inmersos en proyectos que no lograron concretarse.

No se consideran las obras unitarias ni las adaptaciones. Se excluyen las series comenzadas por otros guionistas y continuadas por Oesterheld, exceptuándose cuatro casos: «Chas Erikson», en *Dragón Blanco*, firmada inicialmente por Matt Flower (¿seudónimo de HGO?) y «Santos Bravo», «Crónicas del tiempo y del espacio» y «Sea Ud. detective», aparecidas en las revistas de su Editorial Frontera, donde el primer episodio tuvo el guión de su hermano Jorge (Jorge Mora), pero la producción es prácticamente simultánea con los de HGO, por lo que cabe entonces la posibilidad de que la creación sea suya.

Las pautas que se han tomado para considerar la inclusión de una historieta como serie son las siguientes:

1. Casos concretos, con varios episodios publicados y presentados formalmente como series: «Bull Rockett», «Sargento Kirk», «Mort Cinder».

2. Casos no titulados con nombres de personajes y que formalmente po-

drían considerarse historietas unitarias, pero que el formato de entregas sucesivas y con personajes fijos, los asimilan al punto anterior: «Dos entre la gente», «Guerra de los antartes», «Rumbo a las estrellas». (Se excluyen los casos en que las entregas son de dos o tres números/revista, tomándose estas producciones como unitarias fragmentadas).

3. Casos en que las historietas, sin tener un personaje fijo, tienen como común denominador título y/o tema: «Patria vieja», «Cuentos de la ciudad grande».

4. Casos en que se cumplen, alternativamente los puntos primero y tercero: «Ernie Pike».

5. Casos en que el personaje central aparece en la trama del episodio sin dar título a la historieta, publicada formalmente como unitaria: algunos episodios de «Ernie Pike».

6. Casos de personajes que dan título a la historieta y que teniendo solamente un episodio publicado pueda apreciarse la posibilidad o intención de continuidad: «Richard Long». (Se descartan como series aquellas historietas cuyo personaje central no cumple la condición antedicha: «Lobo Conrad», que resulta muerto en el primer y único episodio).

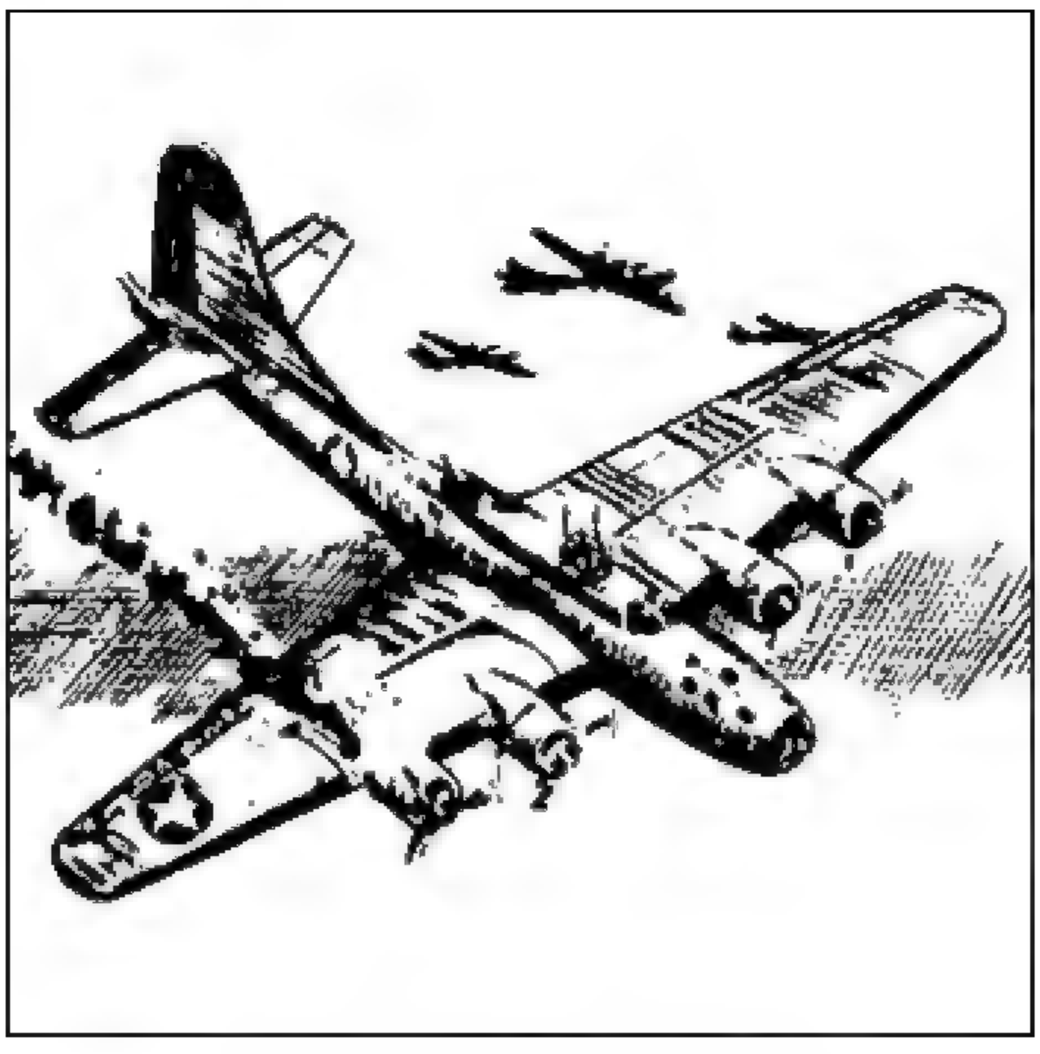
En cuanto a la presentación en sí, utilizamos dos formatos: uno, más destacado, para las que consideramos series principales –materia opinable, aunque creemos que en la mayoría de los casos se compartirá la elección de las mismas–; otro para el resto, con la presentación gráfica del rostro del personaje principal.

El orden de aparición es alfabético, con la salvedad de ser realizado en dos bloques: uno con los personajes elegidos como principales y otro con el resto.

Amapola negra

El avión bombardero B17 de la U.S.A.F. conocido como «fortaleza volante», ocupó gran parte de su participación en la segunda guerra mundial sobrevolando cielos de Europa. Estas enormes aeronaves contaban con una tripulación de nueve hombres, dispuestos en posiciones de piloto, copiloto, navegante, radarista, bombardero, mecánico y tres artilleros: uno de cola y dos en las torrecillas superior e inferior. Durante el conflicto, los tripulantes gozaban del beneficio de no quedar afectados por los bombardeos una vez cumplida la 25ª misión, que no era el caso de la nave bautizada «Black Poppy» (Amapola negra), que solo alcanza a intervenir en doce: al regreso de esa misión a su base, herida de muerte, acaba por estrellarse en tierra, y perecen todos sus ocupantes. Un corresponsal de guerra –Ernie Pike– había concertado un reportaje con la tripulación al regreso de la misión.

A través de las quince entregas desa-



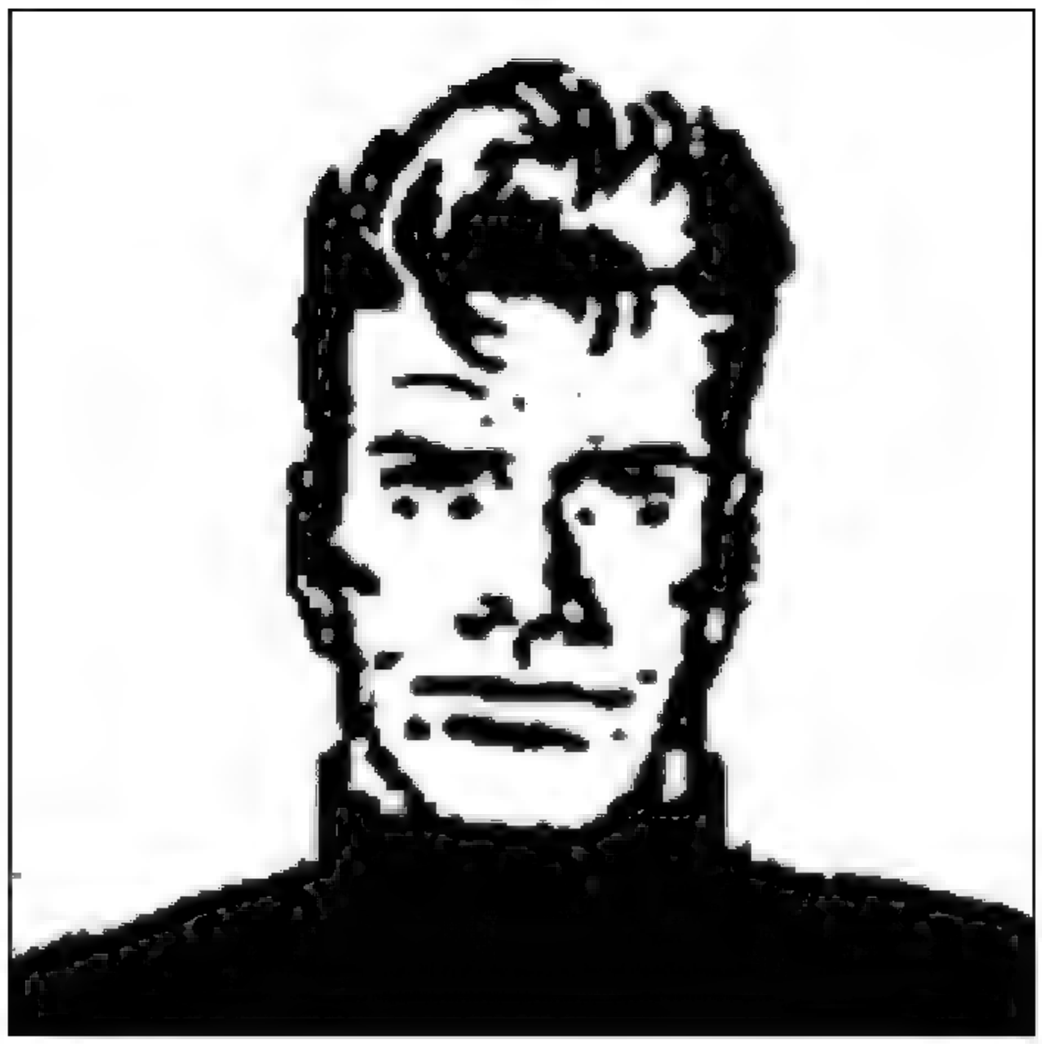
rrolladas desde el no. 15 de *Hora Cero* –julio 1958– se hace notable la tremenda actividad de la guerra aérea con encarnizados combates en los cielos europeos y el desesperante fuego de las baterías de defensa de los objetivos que se debían bombardear, aterrando simultáneamente a la pasiva población civil, lo que daba paso a traumáticas reacciones humanas vividas dentro del propio avión norteamericano. Tanto en los cielos como en tierra, la tripulación del Amapola negra se ve condicionada a una feroz presión sicológica que alcanza su clímax de saturación a medida que se van sumando las misiones por cumplir.

Los episodios se titulan con el número ordinal de la misión, luego de haber presentado cuatro páginas en el número inicial; los correspondientes a las octava y décima misiones ocupan dos números de la revista cada uno; se publica también un episodio –«Misión especial»– en el *Hora Cero Extra!* no. 11, de junio 1959. Francisco Solano López es quien dibuja las ciento cincuenta y una páginas de esta recordable serie bélica. (L.R.)

Bull Rockett

Esta es la primera obra de larga duración escrita por Oesterheld de donde aparece un gran aventurero de la historieta moderna, sabio con conocimientos extraordinarios, hombre de acción de recursos contundentes, distanciado de la clásica figura que distingue al típico personaje super-héroe. Bull Rockett, jefe con voz de mando por excelencia, brillante en cuanto a la claridad de razonamientos, respetado por quienes tienen la misión de dirigir los destinos del mundo, aparece acompañado por dos ayudantes de peso en la primera línea de la acción: Slim Pig Picmy, la cara humorística del grupo, amigo de la primera hora, inventor notable, mecánico fuera de serie y Bob Gordon, ex periodista deportivo, relator en primera persona de las aventuras que se suceden. Compañeros inseparables, residen en una cabaña-laboratorio en Quiet Creek, lugar aislado, de apacible belleza, en unión de una simpática viejita llamada Mamá Picmy, madre de Pig, y un poco también de todos ellos.

Muy próximo al grupo, destacados personajes de presencias semipermanentes, aparecen: Matías Melville, millonario empresario, patrocinador de fantásticas invenciones, padrino de Bull en épocas de estudiante; Mbumba, rey de los Niamis, tribu del Congo Belga, hermano de sangre de Bull, con quien se comunica telepáticamente cada vez que necesita su ayuda. Joe Rockett, hermano de Bull, misterioso hombre que conoce como pocos el submundo del hampa, notable por sus interpretaciones con variados disfraces; Curson, presidente del Moby Dick Aventu-



ras Club, cuyos millonarios socios intentan repetir famosas hazañas de la humanidad; Ukelele Benton, incansable buscador de fabulosos tesoros. Cada uno de estos interesantes intérpretes sumará a la serie su cuota de atrapantes razones para potenciarla en su ciclo aventurero, desde ya estupendo. El mundo de Bull Rockett y sus amigos es una constante en ofertas de variados escenarios, en temáticas sorprendentes: la siempre misteriosa jungla africana, los hielos permanentes del Polo, el sombrío accionar de la delincuencia en las grandes ciudades, las siniestras redes del espionaje internacional en plena guerra fría, el encuentro con extraños seres extraterrestres a la conquista de nuestro planeta. Es la aventura en lo más puro de sus conceptos, siempre puesta en lo más alto de los niveles de la emoción, de la supervivencia al filo de la muerte. Lo apasionante de «Bull Rockett» es saboreado a cada momento. La serie se da a conocer en el no. 176 de *Misterix* (1/2/52) y allí continúa hasta la desaparición del famoso semanario, en 1965. Mucho antes, al comenzar con su propia editorial –Frontera– Héctor G. Oesterheld había abandonado los guiones de la serie y su última entrega fue la del no. 474, del 13/12/57. En alguna época de «Yago» es posible que haya retomado los guiones –como figuró en algún anuncio de la época– aunque nunca apareció en los créditos.

La creación gráfica de los personajes recae en el ya consagrado dibujante de «Misterix» el italiano Paul Campani, quien recibe los guiones y envía sus dibujos a la Argentina, sin llegar a conocerse con el argumentista. Cuando Abril decide que todos sus profesionales residan en Argentina, y al no acceder Campani a trasladarse, se hace cargo de la serie un joven Francisco Solano López (no. 355, 15/7/55). En los números extraordinarios de la revista, los *Super Misterix*, se publicaron nueve episodios completos de HG0 entre 1953 y 1957. (L.R.)

Una nueva época

En la revista *Tit-Bits*, de Editorial Récord se ofrece un revival, con veintisiete nuevos episodios, once de los cuales tienen guiones de HGO aparecidos entre el *Libro de Oro* no. 2 (12/76) y el no. 35 (6/78). Los diez primeros episodios son dibujados por Lito Fernández, y el último de HGO por Garibaldi, que continuó la obra con distintos guionistas.

Es curiosa la forma de reintroducir al mundo de la historieta a Bull Rockett. En vez de producir una actualización por decreto, HGO urde una trama para *justificar* la ausencia del personaje en tantos años: En 1958 un sabio archicriminal –Lou Rohmer– con su ayudante Murmo, logra capturar a Bull, Bob, Pig y Mamá Pigmy, y los hizo *cristalizar*, por lo que queda en estado de hibernación casi veinte años. Luzbella Rohmer, hija de Lou los «despierta», para que la secunden en sus planes de producir una superpila energética, de vida eterna. Cuenta que su padre murió a poco de capturarlos, y no pudo integrarlos a un biocom (biocomputadora, con cerebros humanos en vez de transistores). Con la ayuda del biocom Lou había logrado crear la superpila del tamaño de una pastilla, pero para construirla era necesario un elemento –el N203– que desarrolla sintéticamente el mismo biocom, pero a un costo multimillonario. Descubierto un yacimiento natural en la luna, Luzbella –supermillonaria y poderosa– necesita

que Bull y sus amigos tripulen un cohete Saturno mejorado y lleguen a la luna; a sus planes se opone Xifas, principal discípulo del criminal Lou. (A.F.)

Cayena

Todo en él es un oscuro misterio: su pasado penitenciario en la Isla del Diablo, de la Guayana Francesa; su movimiento pendular entre la ley y el delito, áreas que transita permanentemente con igual familiaridad (la Unión del Crimen ha puesto el precio de cien mil dólares por su cabeza); su extraña manera de aplicar castigo a algunos delincuentes, a los que atrapa y envía a la clínica del doctor Graham, donde la ciencia intenta reformarlos para luego compensar a la sociedad por sus culpas.

El descreimiento del Cayena en cuanto a la efectividad de la justicia y el papel de las cárceles en el proceso de rehabilitación de los malhechores, hace que aplique su juicio personal con los mismos. Esa es, por lo general, la justicia del Cayena, un solitario, un tipo duro de verdad, de mucho cuidado para los que pretenden hacer del crimen su medio de vida. Involucrarse con él, en su especial y unipersonal mundo, suele resultar una manera muy riesgosa de desafiar cualquier peligro posible.

Con dibujos de Daniel Haupt se inicia en el *Suplemento Semanal de Hora Cero* (no. 37, 14/5/58), donde totalizó 17 episodios.

El último se publica en *Hora Cero Extra!* no. 29 (25/8/60). (L.R.)

Ernie Pike

A partir de la figura del corresponsal de guerra estadounidense Ernest Pyle, Oesterheld da vida a su «Ernie Pike», soberbia creación realizada junto a Hugo Pratt, el que perfiló la puesta en escena del periodista marcando puntualmente el rostro distintivo del escritor, identificándolo de por vida con él. El rol de Pike en la historieta –salvo excepciones donde participa de la trama– es de presentación y/o cierre de los episodios; en muchas entregas, inclusive, su figura está tácita y, de no mediar el hecho de figurar su nombre como título de la serie, esta podría pasar por historieta unitaria.

Sin llegar a considerarse una historieta antibelicista ni mucho menos, en «Ernie Pike» la acción heroica ofrecida nunca llega a la exaltación a ultranza y la posición ideológica de los combatientes jamás alcanza niveles de glorificación. En sus historias predomina por lo general una lúcida crítica a la irracionalidad que significa la lucha del hombre en un contexto donde su peor enemigo pertenece a su misma especie.

«Ernie Pike» presenta a la guerra tal

como se precipitó dentro del enfrentamiento armado de las naciones participantes en la contienda; con sus incomprensibles crueldades, sus acciones brutales, sus sangrientas miserias humanas. Son relatos en que, tal como dice el propio periodista, no es posible una formal distinción de buenos y malos, con «un villano, un supervillano, el más cruel, el más odioso de todos: ¡La guerra!».

Bien distanciada de la exposición inconsistente y a veces ridícula del cómic estadounidense en cuanto a la temática bélica, e igualmente fuera del seudo documentalismo visto en las obras de procedencia británica, esta historieta argentina marca desde su inicio una tendencia absolutamente desconocida hasta entonces en este tipo de historias: relatar la guerra sin menospreciar la inteligencia del lector. La primera entrega se publica en el *Hora Cero* no. 1 (mayo 1957), bajo el título de «Francotiradores», y luego pasó a integrar el sumario de Frontera, los respectivos *Extras* y el *Suplemento Semanal de Hora Cero*. Suceden a Pratt en el dibujo primero Solano López y luego una lista de numerosos profesionales que ya mencionamos en las entregas anteriores. También el personaje da nombre a otra publicación de la editorial, subtitulada *Colección de Batallas Inolvidables*. Aquí la ficción de la historieta se amalgama con el documentalismo de la fotografía se presenta en cada número una batalla, personaje o hecho relevante de la segunda guerra mundial. Los dibujantes realizan distintos tramos en cada número sin separación formal entre cada trabajo: pese a las diferencias de estilo la fórmula consigue dar una continuidad gráfica al conjunto.

En julio de 1971 *Top Maxihistorietas*, de Cielosur Editora, relanza al personaje, esta vez en la entonces contemporánea guerra de Vietnam; los episodios se publican entre los números 1 y 15, y traen como complemento la serie documental «Apuntes de Ernie Pike», en los números 2, 4, 5, 6 y 15, con dibujos de Caramuta y Carovini. Las historias en sí son de un profundo dramatismo humano, en las que traslada la atmósfera del relato al lector, y lo envuelve en la realidad de esa guerra. Los dibujantes de esta etapa son: Marcos Adán, Jesús Balbi, Néstor Olivera, Rubén Sosa, Enrique Villagrán, José E. Caramuta, Rogelio Ramírez y Eugenio Zoppi.

En la revista *Skorpio* no. 19 (abril 1976) se publica un solo episodio –«El mejor»– con dibujos de Solano López, todavía influido en la puesta en página por la diagramación británica común en las historietas de ese país. En el no. 25 de *Fierro*, de Ediciones de la Urraca (septiembre de 1986), Juan Giménez recrea un guión que Eugenio Colonnese había interpretado originalmente en el

Suplemento Semanal de Hora Cero no. 87 (29/4/57). (L.R./A.F., H.O., R.V.R.)

El Eternauta

Definitivamente, la más conocida y famosa de las obras de HGO, emblema de la historieta nacional y de amplia repercusión internacional, mito definitivo que encarna las frustraciones, deseos y esperanzas del ser argentino.

Por espacio de ciento seis de los ciento dieciséis números del *Suplemento Semanal de Hora Cero* (a partir del primer número, del 4/9/57) esta serie de ciencia ficción de HGO mantiene el constante interés de los lectores. El dibujo de Solano López acompaña perfectamente al texto, en los que crea climas opresivos y dramáticos; pocos dibujantes logran como él hacer que los personajes dejen traslucir sus emociones a través de gestos y miradas; plasma aquí la visión definitiva de los mismos, en un momento de inflexión en su carrera, comenzando el despegue de las influencias de Paul Campani. El tema central de la obra –la clásica invasión extraterrestre– se desarrolla íntegramente en Buenos Aires, en lugares conocidos y reconocibles; esto da originalidad al argumento, si bien existe un antecedente inmediato de los mismos autores: «Rolo, el marciano adoptivo».

Aunque no es la primera incursión de Oesterheld en el concepto *grupo protagonista*, sí es el intento más perfecto del autor en ese sentido; este grupo, ampliado o reducido en distintos momentos por los avatares de la historia, es como un *homo-gestalt* que se mueve en distintas direcciones que finalmente confluyen hasta rearmarse, manteniendo cada uno, como miembro, su especialidad.

Durante el extenso relato –369 páginas– está ignorada la identidad del invasor, referida constantemente con el pronombre «ellos»; quienes entran en escena luego de una fatídica nevada son especies animales y humanoides sometidas en distintos planetas por los verdaderos invasores, que nunca dan la cara. «Cascarudos», gigantescos insectos; «Gurbos» –tremendos paquidermos– y «Manos» –seres de demoníaco aspecto que sin embargo se manifiestan luego como representantes de una raza pacífica, culta y de gran sensibilidad– van apareciendo sucesivamente, marcando picos de interés en la historia.

La nevada de la que se vale el invasor para aniquilar a la especie humana, domina gráficamente gran parte de la obra, y se convierte en un signo distintivo de la misma, al igual que los trajes aislantes que deben portar los sobrevivientes.

En el contexto de la historia continuada, la prolongada saga no ahorra situaciones de suspenso, al dejar planteadas incógnitas para develar número tras número; al leerla completa, como luego

se reditó, se aprecia, consecuentemente, un ritmo ágil y sostenido.

La historieta tuvo varias rediciones: en setiembre de 1961, ya editados los títulos de Frontera por la Editorial Emilio Ramírez, esta presentó tres volúmenes de aparición mensual –periodicidad no respetada–, muy buscados posteriormente por los coleccionistas. Esa publicación continuó en su número cuatro como revista de historietas del género de ficción científica, donde HGO, en forma de relato novelado, dio continuidad al argumento original. Esta serie quedó inconclusa esta serie ante la desaparición de la revista en su número quince.

En 1975 Ediciones Récord publica la obra en un solo tomo, para luego reditarla en fascículos, primero en negro, luego con el agregado de color. La misma editorial, en noviembre de 1998, produce un álbum de grandes dimensiones, compaginando las planchas originales de a dos por página, con lo que cambia el tradicional formato apaisado en vertical. También se da a conocer en Italia en distintas ediciones. El 4 de septiembre de 2001 –exactamente a los cuarenta y siete años de comenzada la versión original– el diario *Clarín* culmina su colección *La Biblioteca Argentina, Serie Clásicos* con una nueva redición de la obra, con prólogo de Juan Sasturain. Con prólogo de Cralos Trillo, el mismo diario integra la obra a la *Biblioteca Clarín de la Historieta* en su no. 5 (febrero de 2004). (R.V.R./A.F.)

«El Eternauta» segunda versión

Lo más notable de esta versión es la búsqueda estética de Breccia, rompiendo todos los cánones de la representación en la historieta, con carácter expresionista más que realista, ya que ambos caminos se cruzan y complementan armoniosamente. Todos los monstruos son difusos, imprecisos, menos el «mano», único representante de los inversores que hallan. Aún los *hombres robots* se difuminan y confunden sus rasgos, impersonales luego de la *operación*.

Salvo al comienzo, en la cotidianidad, los paisajes son fantásticos, sumidos en un halo de irrealidad fantasmal. A su vez, Breccia organiza un diálogo entre imágenes y tipografía que es imposible de deslindar.

El guión, brutalmente acelerado y mutilado por orden de la revista soporte logra sin embargo transmitir, a varios años de publicado, su mensaje crítico y libertario sin perder coherencia política explícita. Esta versión nunca logró hacer olvidar la original y se publica en la revista Gente no. 201 (29.5.69) hasta el no. 217 (18.9.69). Ediciones de La Urraca, en octubre de 1982, recopila la obra en el no. 3 de *Los Libros de Humor.* (R.V.R.)

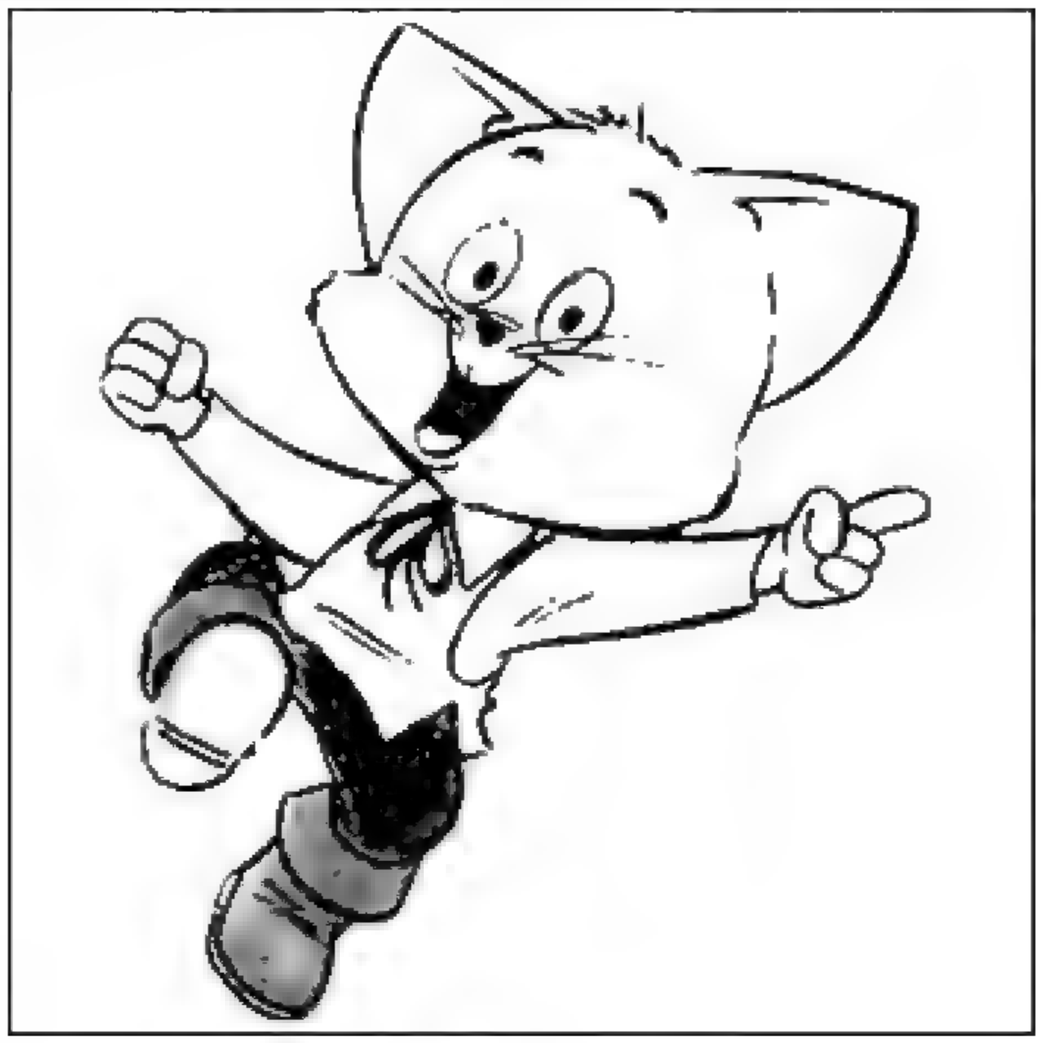
«El Eternauta» segunda parte

Retomando la historia en el punto donde había quedado la original, o sea, en el pasado 1959 y recordando al lector el olvido de Juan Salvo de toda la tragedia pasada en 1963, Germán (Oesterheld) retorna a su casa, donde sufre alucinaciones y vuelve al domicilio de El Eternauta para tratar de comprender. Allí lo atienden con cordialidad y nuevamente sucede el fenómeno, pero ahora están todos involucrados.

Cuando reaccionan, salvo la casa de Juan, comprueban que fuera de ella, la ciudad ha desaparecido. Favalli, Lucas y Polski también. Una nave invasora surca el cielo impresionando por su poderío. Se entrenan para sobrevivir y Juan,

acompañado por Germán, decide salir y recorrer el entorno. Así descubren las mutaciones operadas en la fauna del lugar. Finalmente llegan a lo que fuera el Río de la Plata, que corre varios metros por debajo y descubren al Pueblo de las Cuevas en guerra contra El Fuerte, donde los «ellos» tratan de lograr el combustible orgánico que les permitirá emigrar. Se suceden varios combates y finalmente logran vencer. Hay esperanzas de renacimiento. Germán queda solo y ve pasar a Juan. Otra vez en el presente, se completa el círculo.

Iniciada en el *Skorpio Libro de Oro* no. 2 (diciembre de 1976) y finalizada en el no. 41 de Skorpio, de Editorial Récord (abril de 1978), con veintisiete episodios, es probablemente la despedida de Oesterheld, él mismo ya un Eternauta desaparecido que quizás encontremos alguna vez en cualquier encrucijada del espacio-tiempo narrando una historia. (R.V.R.)



Gatito

El 5 de agosto de 1952 aparece el primer número de *Gatito*, revista para pequeños lectores de la Editorial Abril. La publicación tiene una característica muy particular: un troquelado en todas sus páginas acompaña el contorno del dibujo de tapa. Crea la colección Boris Spivacow, quien nuclea a distintos profesionales para producir cuentos e historietas; a cargo del personaje central –evidentemente inspirado en «El gato con botas»– HGO produce los cuentos e historietas para los primeros diez números y el 12, 13, 14, 16, 17, 19, 20 y 22, en los que crea todos los personajes secundarios, evidenciando una fértil imaginación, tanto por las características de los mismos como por los nombres elegidos: el amigo de Gatito, Pilín; los ratones Parmesano y Gorgonzola; el Rey Panza I; el capitán Renegundo, jefe de la guardia real; la bruja Coquita; la princesa Tilina; el Ogro Rompococo; Retorcido, primer ministro; el enanito Berilín; los malvados Gatoto y Ratongo; la gatita Pedirla, el Perrito Doctor... ¿Cuántos más?

Los episodios transcurren en la corte del Rey Panza I; como remedo de instrumentos de tortura medievales, se presenta El Palizero, donde van a parar todos los malandras a quienes la justicia de Panza considera merecedores de tal escarmiento.

El episodio inicial muestra a Gatito contemplando una hermosa tarde por la ventana, cuando ve pasar a los ratones Parmesano y Gorgonzola, huyendo del capitán Renegundo, acusados de comer un queso de la quesera real. Gatito prueba la inocencia de sus amigos y la culpa del capitán, quien es castigado por el Rey.

La parte gráfica está a cargo de Hugo

Csecs. En la colección *Cuadernos de Gatito*, pueden detectarse ilustraciones de Domínguez. El éxito del personaje fue tal que hasta tuvo una versión radiofónica de lunes a viernes a las 18.15, por Radio Mitre, desde el día 2 de mayo de 1956. (A.F.)

El Indio Suárez

Un entrenador corrupto que lo traiciona y una mano inutilizada echan por tierra las aspiraciones de triunfar el box de Estados Unidos del joven argentino Indio Suárez. Como tantos otros, va en busca del éxito en un deporte donde se destaca la habilidad y la dureza de los puños, del mismo modo que la corrupción a todo nivel, sobre y bajo el ring de cualquier estadio del orbe.

En este mundillo de narices rotas y personajes de la peor calaña Suárez sostiene un dramático combate con el imponente Kid Sundae, pelea donde se le ve ganador, a la vez que le significa el retiro de la profesión, con su mano derecha destrozada. A partir de ahí inicia un largo peregrinaje en actividades tales como la de entrenador de varios boxeadores, *coach* entre los universitarios, referí en una inolvidable pelea en Salta, entre los créditos locales Yacaré y Quebracho, futbolista en Buenos Aires, y otras que lo hacen ingresar, alternativamente, en el género policial, en el tono rosa, o en el más puro de la acción aventurera. Sin embargo retoma siempre el camino de sus orígenes: el mundo del deporte, con el que muy pocas veces deja de mantener algún contacto.

El personaje, que es el encargado de narrar las aventuras en primera persona, fue creado por Oesterheld a partir de Justo Suárez, «El Torito de Mataderos», ídolo de multitudes del boxeo argentino, cuya imagen sirvió para inspirarlo a la hora de dar vida a una historieta donde el deporte es lo que genera la problemática del argumento.

«El Indio Suárez», notable atracción del semanario *Rayo Rojo*, se comenzó a publicar en este a partir del no. 297 (13/6/55) hasta el no. 432 (3/3/58). Los dibujos estuvieron a cargo del español Carlos Freixas, quien realizó la serie con la categoría de gran historietista, ofreciendo escenas formidables, en particular cuando se trataba de púgiles en plena acción. Desde el no. 343 (7/5/59) hasta su finalización Freixas fue remplazado por Carlos Cruz.

Se publicó además en el *Super Rayo Rojo Suplemento* no. 309 (7/9/55), dibujos de Carlos Freixas, episodio «El Vengador». (L.R.)

Mort Cinder

Ezra Winston, de apacible vivir en su negocio de antigüedades de Chelsea, verá abruptamente alterada su tranquila

existencia desde el momento en que conoce a Mort Cinder, ahorcado por asesinato hacía una semana. Ese fue el punto de partida para que nada fuese igual en su particular mundo de viejísimos objetos que él valora como aquellos que buscan descifrar las historias que estos encierran, más allá del valor de la belleza estética de cada uno de sus tesoros.

No, nada fue igual desde que Mort Cinder llegó, con sus mil y una muertes, sus insólitas resurrecciones, las épocas en que ha vivido sin pertenecer específicamente a ninguna de ellas, con sus increíbles historias que irá exponiendo ante la mirada apasionada del viejo anticuario, historias de luchas memorables, llenas de traiciones insospechadas, de cobardías insultantes, heroísmos grandiosos, de espadas, puñales, bayonetas, prisiones, esclavos y látigos: historias donde el mismísimo Mort Cinder las sufrirá en su propia piel, para luego volcarlas al sorprendido interés del hombre por las antiquísimas rarezas.

«Miro hacia atrás y me cuesta creer que hubo un tiempo sin Mort Cinder, un tiempo en que mi negocio de antigüedades era igual a tantos otros de Chelsea», reflexión de Ezra Winston que no se distingue como una queja lamentable sino más bien como un sincero agradecimiento a la vida por haber sido el elegido de conocer a este personaje de vivencias extraordinarias llamado Mort Cinder, hoy su empleado, su compañero, su amigo. Dibujada por Alberto Breccia se inició en el semanario *Misterix* de Editorial Yago, desde el no. 714 (20/7/62), y finalizó en el no. 800 (13/3/64). En el primer *Super Misterix* de esa editorial (suplemento del no. 715) –el personaje principal todavía no había aparecido físicamente en la edición semanal–, se publicó un episodio con el protagonismo de Ezra, sin la intervención de Mort. (L.R.)

Patria vieja

Esta obra basa su temática en resaltar vivencias del pasado argentino, en especial lo que atañe a experiencias del hombre que simboliza con justicia al

gran marginado de una sociedad autodefinida culta: el gaucho.

Desarrollada en episodios unitarios, «Patria vieja» da curso a historias donde se exalta el espíritu patriótico de la raza criolla al enfrentarse con fervor a las legiones del conquistador español y a los ejércitos invasores británicos. Sucio, rotoso, con armamento de escaso poder efectivo, es obligado a marchar a los fortines de frontera en condición de milico raso para dejar jirones de vida en cada durísimo enfrentamiento con el valiente e indómito hijo y dueño de estas tierras: el indio. Sin un personaje fijo en especial, pero determinándolo de hecho en las figuras de la mujer y el hombre de una Argentina en el amanecer de su historia, «Patria vieja», obra que a veces roza y otras profundiza en lo documental, se inicia en el no. 2 de *Hora Cero*, desarrollando 71 episodios, publicados en todas las revistas de la Editorial Frontera. El último apareció en febrero de 1963, en *Hora Cero* no. 69. HGO realizó 62 episodios, Jorge Mora 8, y uno –precisamente el último– no consignó al guionista. Los dibujos estuvieron a cargo, en una primera etapa, de Carlos Roume, que hizo 34 episodios con 298 planchas; Juan Arancio se encargó posteriormente de 35 episodios con 227 páginas; intercalándose Spitale y Rodolfo Zalla, con un episodio de diez páginas cada uno. (L.R.)

Randall

Como lo indicaba el nombre inicial de la serie «Randall the killer», este personaje es un matador, un solitario que llega de cualquier parte, hace su trabajo y luego se pierde en el misterio de los caminos del West, solo, sin rumbo determinado. Pocos en verdad han sido quienes alguna vez lo vieron actuar, sin embargo todos dicen conocerlo y el solo mencionar su famoso nombre hace que más de un despiadado pistolero comience a preocuparse seriamente. Él es el «matador de matadores» y marcha hacia donde lo necesiten, pero a veces son los propios problemas los que se interponen en su camino, lo envuelven, lo arrinconan y no tiene más remedio que enfrentarlos, donde así lo quiera el destino. A pesar de su perfil de justiciero, tiene aún varias cuentas pendientes con la ley. Esta serie se inicia en el no. 1 del *Suplemento Semanal de Hora Cero* (4/9/57). Durante las primeras seis planchas la producción gráfica es compartida por Guillermo Letteri y Arturo del Castillo, y queda luego a cargo de este último en su totalidad, hasta el episodio publicado en *Hora Cero Extra!* no. 20 (7/4/60), que contó con 16 episodios con 285 páginas. Los dibujos del artista chileno están más cerca de los de Frederick Remington que de los estereotipos impuestos por películas e

historietas americanas. Esto brinda una imagen acorde con la dureza y la introversión del personaje, cuyas andanzas se manifiestan en el paisaje adusto del desierto rocalloso o en el ámbito urbano del clásico pueblo del *Far West*.

Luego se hace cargo de los dibujos Cirilo Muñoz, desde el *Hora Cero Extra!* no. 27 (28/7/60) hasta el no. 935 de la misma revista (12/1/61), que realizó 5 episodios con 30 páginas. (L.R./A.F.)

El sargento Kirk

El segundo gran personaje de HGO –cronológicamente hablando– después de Bull Rockett, también aparece en *Misterix*, en su número 225, del 9/1/53.

Pensado originalmente por Oesterheld como una historieta gauchesca, inspirada en el Martín Fierro de Hernández, debe ser trasladada al oeste norteamericano, por pedido de la editorial. El personaje, sargento del regimiento 7° de caballería, siente cargos de conciencia por haber participado de una cruenta matanza en un pueblo indígena, y decide desertar, por lo que termina por convivir en la nación Tchatoga, y se hace *Kuyanka* –hermano de sangre– de Maha, el joven hijo del jefe de la tribu.

Ese soldado que no admite ni la brutalidad ni la injusticia del trato del blanco con respecto al indio, es posiblemente uno de los primeros antihéroes de la historieta, capaz de equivocarse, perder o amar como todo ser humano; en sus aventuras se hace un culto a la amistad. Perdonado por el ejército se dedica durante un tiempo a recorrer parte del territorio norteamericano aún no explorado, junto a sus amigos, que se han ido incorporando al relato en el transcurso de distintas aventuras: Maha, el Corto Lea –un marginal regenerado– y un médico, el doctor Forbes.

Posteriormente se instalan en el Rancho del Cañadón Perdido, donde se dedican a criar caballos. Las aventuras dan comienzo por la llegada de visitantes al mismo, o por la ida de sus moradores hacia el desierto, o al cercano pueblo de Tucson; en este, dominio del *sheriff* Bulldog Murphy, el *saloon* siempre los recibe en la persona de Reina, la chica de Kirk. En el no. 475 de *Misterix* (20/12/57), concluye el último episodio de esta serie en la revista. Aparecieron seis episodios completos en los números extraordinarios de la revista –*Super Misterix*–, entre 1954 y 1957.

Desde el 14/5/58 continúa su vida en el *Suplemento Semanal de Hora Cero*, publicándose también en *Frontera Extra*. Cuando Pratt deja el personaje (9 episodios, 209 páginas), lo suceden: Moliterni (1 episodio de 38 páginas), Porreca (13 y 128) y Gisela Dester (9 y 82).

La última versión de este muy querido personaje de HGO aparece en *Billi-*

ken de Editorial Atlántida, a partir de su no. 2769, del 5/2/73, con dibujos de Gustavo Trigo. (M.F.)

Sherlock Time

En el quinto número de *Hora Cero Extra!* (diciembre 1958) se inicia esta obra dibujada por Alberto Breccia, quien en esta serie profundiza un cambio de estilo, ya perfilado en los últimos años de su producción para «Vito Nervio».

Julio Luna, reciente jubilado, con un préstamo otorgado por la Caja ha comprado una vieja casona en la zona más antigua de San Isidro. La mansión, le refieren, está maldita y muchas historias se tejen en torno a su existencia; algunas se remontan a los tiempos de Rosas, cuando la mazorca asesinó a una familia: uno a uno fueron desapareciendo los sucesivos dueños. Evidentemente la mala fama de la casa ha favorecido en la compra a Luna, que ha hecho una verdadera *pichincha*.

Un intruso merodea en los jardines... Julio lo persigue, pero lo pierde de vista. Recorriendo su nueva propiedad llega a una torre, cuya estructura domina la edificación; ya en su interior nota que todo vibra y sufre un intenso malestar, desvaneciéndose. Cuando despierta está en los jardines, asistido por el intruso que antes había avistado: Sherlock Time, quien le explica que estuvo a punto de ser enviado al espacio por una civilización intergaláctica, que se vale de la torre –en verdad una disimulada astronave– para conseguir especímenes humanos. Sherlock alquila a Luna la torre-nave, e inicia con ella investigaciones espaciotemporales; esto da lugar a episodios que culminan con la resolución de los casos a cargo de las facultades deductivas de Sherlock, quien se explaya ante Luna, un moderno doctor Watson.

Ciento cuarenta y una fueron las páginas publicadas: ochenta y cuatro verticales, para *Hora Cero Extra!* y cincuenta y siete apaisadas para el *Suplemento Semanal de Hora Cero*. El último episodio se publicó en el *Extra* no. 13 (septiembre de 1959), lo que hizo un total de once entregas. Se republicaron episodios en las revistas *El Eternauta* (1962) y *Pif-Paf* (1976). Se recopilaron todos los episodios en un libro de Ediciones Colihue, en su colección *Narrativa Dibujada*, serie del *Aventurador* (1995). (A.F.)

Ticonderoga

Esta muy importante producción de H. G. Oesterheld da comienzo en el no. 1 de Frontera –abril 1957– dibujada por Hugo Pratt en su plenitud profesional y ya consagrado como auténtico maestro del género.

Enmarcada en la llamada «Guerra de los Siete Años» (1786-1793), hecho conmocio-

nante y fundamental para el futuro histórico de los posteriores grandes Estados Unidos que dio lugar al enfrentamiento armado entre las potencias colonialistas de Inglaterra y Francia, sumadas a las del pueblo indio y a los propios milicianos americanos, HGO da lugar a una extensa saga de aventuras cuyos protagonistas transitarán casi permanentemente por un paisaje de inmensos bosques, lagos de impresionante belleza y aldeas indígenas de las que el hombre blanco apenas ha escuchado mencionar alguna vez.

Caleb Lee, americano de Virginia, enrolado como cadete en el ejército del general Bracidock, va en busca de la gloria militar para ganar el corazón de la bonita Shirley, su pretendida, pero es en el primer contacto con el fuego enemigo, en la batalla de Monongahala, donde es salvado de morir en manos de los indios hurones, aliados de los franceses, por Joe Flint, muchacho tan joven como él, conocido como Ticonderoga.

Ese encuentro significará un vuelco total hacia las profundidades de la más pura de las aventuras, la que vivirá como protagonista, junto al experimentado Ticon, cazador y guía de caravanas y ejércitos, notable conocedor del gran territorio boscoso donde se desarrollan las acciones, veterano ya en el saber de las tradiciones y costumbres indias. Caleb inicia, de esa forma, una apasionante marcha por un camino siempre peligroso, donde soldados franceses y enigmáticos indios de la gran familia iroquesa pondrán a prueba su inquebrantable espíritu de lucha, aún en su condición de novato, hasta convertirse él también en un verdadero hombre con oficio en los duros choques a sangre y fuego que vivirá jornada tras jornada.

La experiencia le hará saborear el dulce significado del verdadero compañerismo, valorar el justo peso de la amistad sin condiciones, a la vez que su natural nobleza y sus actitudes generosas ganarán el respeto y la admiración de Ticonderoga y Numokh «el-hombre-que-viaja», del que nadie conoce su raza ni tribu y que muchos suponen un espíritu. Así, envuelto en una fascinante atmósfera que lo atrapa totalmente, mucho más allá del entusiasmo que le genera la juventud , en la flor de la vida, Caleb Lee deja de lado todo lo que poco antes era la razón de su existir: la gloria, su carrera militar en el ejército inglés, el desenfrenado amor por Shirley, todo, a cambio de marchar junto a sus amigos para descubrir el Oeste inexplorado, los búfalos en la pradera, las montañas blancas, las bandas dakotas, las tribus extrañas, los cañadones zuñis, los ríos interminables, los lugares que muy pocos humanos pisaron y nuevos amores que le harán estremecer a su tierno corazón.

Caleb Lee viaja incansablemente ha-

cia la más extraordinaria de las aventuras, la que hoy, a los 75 años de edad, cuando todo indica que ya nada queda por hacer o descubrir, vuelca en sus memorias para el disfrute de las nuevas generaciones, en especial para sus hijas y nietas, en días donde en esa parte de América los naturales del lugar marchan hacia la inexorable independencia del imperio británico.

Hugo Pratt la dibuja desde el no. 1 de *Fronte*ra, y hasta el no. 8 de *Frontera Ext*ra (6/59), con un total de 20 episodios con 217 páginas; la continúa Gisela Dester, desde *Frontera Extra* no. 18 (4/60) hasta *Frontera Extra* no. 39 (12/62), con lo que abarca 27 episodios con 222 páginas.

Nota: En la actualidad Ticonderoga es una zona ubicada al Norte del Estado de Nueva York, junto al Lago George. En los días de finales del siglo XVII allí se encontraba el fuerte del mismo nombre. (L.R.)

Watami

Watami, gran guerrero, vencedor de los Pies Negros. Watami, el primero, el más famoso guerrero, el que tiene más plumas en su penacho, el guerrero de quien los blancos hablan con respeto, el que hace suspirar a las *squaws*, señor indiscutido de los Kiowas –sus antiguos enemigos– y de los Cheyennes. Watami, el amigo de Oso Apestado, aquel blanco que renunció a su raza para vivir con los indios. Este singular personaje y sus historias mostraron como pocas series la vida íntima de los indios norteamericanos, sus costumbres, sus odios y amores, y de cómo su encuentro con el blanco modificó sus vidas para siempre, produciendo cambios y muchas muertes, incluida la de nuestro personaje a manos del capitán Wilson. Esta historieta, ilustrada por Jorge Moliterni, se publicó a partir del primer *Super Misterix* publicado por la Editorial Yago, en agosto de 1962 (suplemento del no. 715) hasta enero de 1964 (suplemento del no. 793).

Editorial Récord publicó once nuevos episodios: tres guionados por HGO, en los números 9, 11 y 12 de *Tit-Bits* (entre marzo y junio 1976). Desde el no. 13 de la revista el guión pasa primero a Moliterni y luego a Albiac.

La misma editorial, para su revista *Pif-Paf*, procede a reditar los primitivos episodios de «Yago», entre el no. 38 (abril 1979) y el *Libro de Oro* no. 4, (febrero 1980). Anteriormente, en un libro de la *Serie de Oro* editado en 1976, recopila los primeros siete de esos episodios; en el prólogo Trillo y Saccomanno expresan: «Nunca hasta Watami se planteó en la historieta una revisión de la cultura india. Las anécdotas que recoge la serie son violentas,

de una violencia instintiva y natural como la de la existencia en el bosque, la pradera y la montaña. El hombre que se mueve en estos espacios, antes de la dominación blanca, no puede ser juzgado con la óptica de nuestra civilización. La justicia del indio no es mejor ni peor que la del blanco; es otra, es distinta. Oesterheld, en este sentido, no adjetiva los hechos. Sencillamente, los enumera, sustantivando. Además, realiza un esfuerzo sin comparaciones al elaborar el relato desde la perspectiva del piel roja». (R.V.R./H.O.)

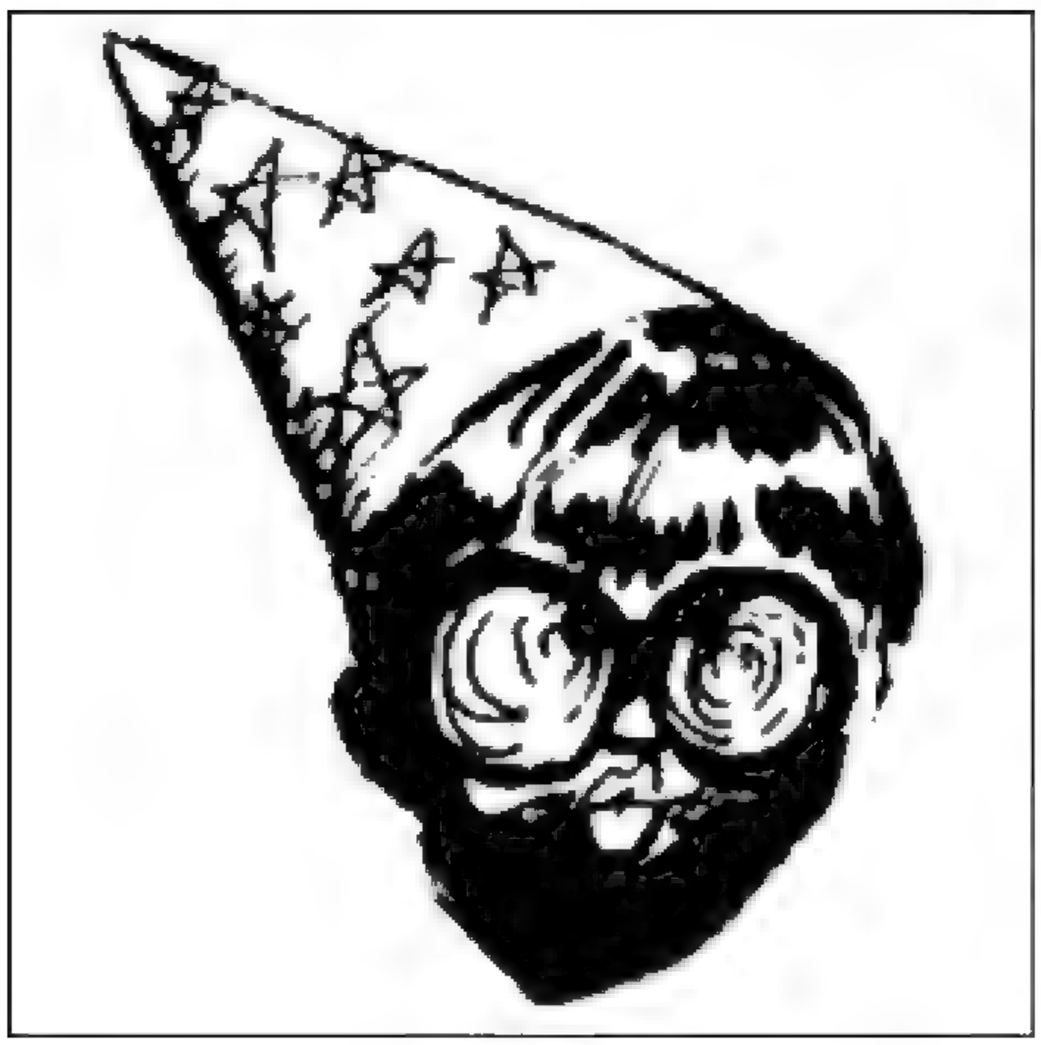
Aprendiz de brujo

Merlicondio, famoso especialista en magia negra, por un error se transforma en cucaracha; Alejo Atutti, su ayudante, ni lerdo ni perezoso, baña con un insecticida a su maestro y comienza a estudiar a fin de ocupar el lugar vacante; luego de aprendidos todos los trucos sale por el mundo a probarlos, aunque nada de lo estudiado sale como él espera.

Este simpático hechicero aparece en 1968, en las páginas de la revista chilena *El Pingüino*, con guiones de HGO y dibujos de Lito Fernández. (H.O.)

Artemio el taxista de Buenos Aires

HGO inicia en el primer número de *Top Maxihistorietas* –julio de 1971– las aventuras de un taxista, Artemio, utilizando ese mismo nombre como seudónimo, en concordancia con el relato en primera persona. Joven, pintón, Artemio se encuentra envuelto en aventuras de corte policial, nacidas invariablemente del contacto con sus ocasionales clientes. Su familia está compuesta por dos tías –Clara y Basiliana– a quienes visita y ayuda económicamente. Otros personajes son su novia Delia, el tallerista Alarcón, un pibe amigo, Juan Gómez, que vive en El Hogar de Tránsito de San Isidro. Coprotagonista es la ciudad: sus lugares característicos desfilan delante del parabrisas del *tacho*, desde donde Gardel, Fangio, Rattín y Atahualpa



acompañan a Artemio; también la radio, con la sintonía clavada en «El show del minuto», de Hugo Guerrero Marthineitz.

Su carácter es noble y generoso; propenso a hacer *gauchadas* y a olvidar el «no te metás» es fácil encontrarlo envuelto en problemas. También tiene flaquezas, como cuando duda en devolver un portafolio olvidado en el taxi.

La realización gráfica corre por cuenta de Néstor Olivera –11 episodios–, Pablo Zahlut –cuatro episodios– y Rubén Sosa, en una oportunidad. (A.F.)

El Astrón de la Plata

La Plata, 1969. El diario *La Gaceta de la Tarde*, en su suplemento de historietas que aparece los martes, comienza la publicación de esta serie, que trata de la inminente invasión a esa ciudad proveniente del espacio exterior. Las cinco primeras entregas son relatadas –a modo de grabación– a través de cristales; posteriormente es el profesor Lugones quien hace conocer los hechos de la Guerra Grande. Lucho Fuentes es un aventajado estudiante que ha postergado la facultad para dedicarse al estudio y experimentación en la bioingeniería y bioelectrónica, disciplinas de vanguardia en las que ha logrado interesantes descubrimientos. Comienza a percibir extraños mensajes telepáticos. Tras un encuentro con un ex profesor suyo del Nacional –el señor Lugones– los mensajes los inducen a todos a un mismo destino: el Museo de Ciencias Naturales.

Lucho, Cosme y el Chango, ayudantes en su taller, y el profesor Lugones van al museo, donde se encuentran con Viki, paleontóloga, que trabaja allí. Lucho *siente* que debe derribar un muro: hecho esto descubren un viejo túnel que los conduce hasta la increíble morada de Aranko, ser del planeta Gelo y responsable de los mensajes que recibe Lucho.

Aranko los pone en antecedentes de la invasión que viene en marcha: los Kurkos, con su ejército de Morugos, planean apoderarse de la Tierra. El gelo los instruye sin perder tiempo y todos trabajan frenéticamente para armar una impresionante red de terminaciones nerviosas, ojos y cerebros cultivados que al entrar en acción crearán una pantalla que rodeará a la tierra para salvarla.

Las naves invasoras se acercan, el grupo se desespera para concluir la instalación; cuando ya lo han logrado... se desconecta. La reparan, nueva desconexión: sabotaje. Descubren que Viki es la culpable y la encierran. Otra vez tienen inconvenientes y ahora el responsable es Lucho... Aranko aclara todo: han sido víctimas del manipuleo mental ejercido por un murto, ser que por siglos los ha combatido para dominar el planeta. Aranko muere, Lucho lo abra-

za; también muere... El grupo, desolado, ve por la pantalla de la televisión intergaláctica que el comandante kurko ordena que la flota se retire; ante la oposición de sus hombres los pasa por las armas. Pronto se descubre la realidad: Lucho fue enviado a la nave madre y ahora, convertido en El Astrón, decide llevarse con él a sus amigos.

Tras unas primeras entregas realizadas por Lito Fernández, es Oswal quien dibuja la mayor parte de esta serie de Héctor Germán Oesterheld. (H.O./R.V.R.)

Bird-Man

El abogado norteamericano Flash Dexter utiliza su profesión para contactarse con las altas y bajas esferas del poder; lo que le da un gran conocimiento del sistema. Al conseguir un puñal con poderes decide usar ese instrumento a favor del bien y la justicia, transformándose en Bird-Man.

El puñal que le otorga poderes es un arma increíble: lo pone en conocimiento de situaciones que requieren su intervención, le permite volar, dispara ondas antichoque y emisiones electromagnéticas que forman una coraza protectora sobre el héroe. Posee además un bioanalizador que le permite acceder a infinidad de conocimientos.

Como todo superhéroe encapuchado que se precie de tal, tiene un supervehículo llamado Pájaro-giro. Este personaje es creado a instancias del editor, Dayca; le da nombre Eugenio Zoppi, quien a su vez se hace cargo de los dibujos, junto con Lito Fernández (A. A. Ferviet), Pedro Bass y Amadeo Abalo.

Los episodios son publicados en la revista del mismo nombre hacia 1964, con el guión de Héctor Germán Oesterheld. (H.O.)

Bolo Peck

Un hecho generador –un muerto, un secuestro– una chica joven y bonita, la resolución del caso a trompada limpia, son los ingredientes habituales para *cocinar* esta historieta policial. Del «bolo punch» –marca registrada del púgil cubano Kid Gavilán–, golpe preferido del

protagonista en su época de boxeador (pero que nunca *saca* en sus múltiples riñas callejeras) y del astro hollywoodense Gregory Peck –cuyo rostro toma el dibujante– nace el nombre del personaje, decididamente inferior en la producción de HGO.

A manera de epílogo Bolo Peck –que relata los episodios en primera persona– se explaya con su perro Paco, al que «solo le falta hablar», explicándole los pormenores del caso.

Julio Schiaffino es el encargado del dibujo en los cuatro primeros episodios, con lo que realiza 32 páginas, en los *Hora Cero Extra*! nos. 21, 22 y 23 y en *Frontera* no. 44. En *Hora Cero* no. 49 José Muñoz (13 páginas) y en el no. 52 Lobo (10 páginas) completan la saga. (A.F.)

Brigada Madeleine

Durante la segunda guerra mundial, adentrados en las líneas enemigas sobre el desierto norafricano, un pelotón de valientes defiende su posición a costa de sus vidas.

En el primer episodio cae uno de ellos y pide antes de morir que alguno le escriba a su amada Madeleine; todo el regimiento empieza a mandarle cartas y reciben el apodo de Brigada Madeleine.

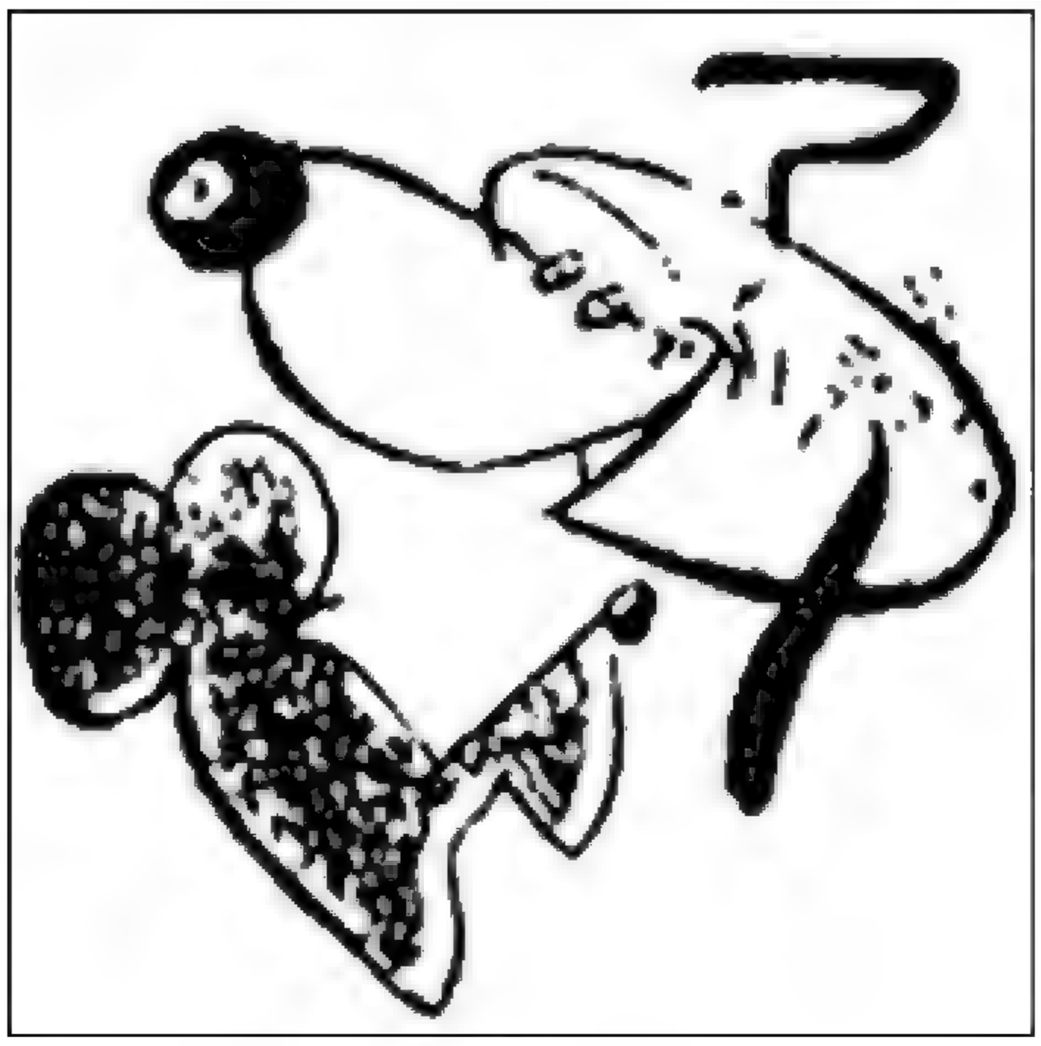
Es una muestra concreta de la capacidad de Oesterheld para encarar una historia desde la punta más inesperada y allí desarrollar la trama.

Los principales personajes son el sargento Pierre Firpo Mannier, el Gran Massu, Marsella, Pernod, Esqueleto, Raimu, el teniente Leroux y otros; tarde o temprano, casi todos mueren.

Héctor Germán Oesterheld escribe 35 episodios de esta serie. El primero, titulado «Morir así», fue presentado por el guionista el 18/4/74, y publicado en *El Tony* no. 342 (9/74). Los dibujos estuvieron a cargo de Enrique Villagrán (episodios 1 al 24 y el 27, este con Zaffino). Verán realizó las entregas 25, 26, 28 y 35. (D.A.)

Bubito y Panduro

Un perro –Bubito– y un ratón –Panduro– deciden participar en una carrera de autos; para eso arman uno con cajones viejos, alambre, tornillos y tuercas. Iniciada la competencia quedan lógicamente rezagados ante las potentes y modernas máquinas de los otros competidores. El bochinche que produce el auto *fatto in casa* es tremendo, inaguantable. Y Don Chivo *se chiva*. Y un fortísimo topetazo suyo hace que la carrindanga de los dos amigos se adelante a todos y cruce la meta ganando la carrera. Con dibujos de Alberto Breccia HGO argumentó esta primera entrega de estos personajes en el no. 1 de *Papito me*



Cuenta... de su Editorial Frontera (17/11/59). (A.F.)

Burt Zane

En la edición semanal de *El Tony* no. 1535 (7/5/1958), comienza este personaje que representa a un abogado que rechaza todo por no transar con el crimen organizado y trabaja de vendedor de diarios y libros. El jefe de policía le pide ayuda para resolver un crimen y junto a sus dos ayudantes, el grandote Mat O' Shea y el escurridizo Mil Llaves Morgan, terminan desentrañando un plan secreto del jefe del F.B.I. para robar un satélite espía.

Finaliza la tira en *El Tony* no. 1545 (16/7/58), que cuenta con adecuados dibujos de lvo Pavone. (D.A.)

Buster Pike

Periodista de raza como su hermano Ernie, Buster Pike se mueve dentro de la crónica policial, un área de la información tan o más peligrosa aun que la de la propia guerra, al menos para él, siempre a la caza de las noticias que giran en la flor y nata del delito urbano. Ocurre que el bueno de Buster suele involucrarse compulsivamente en el propio accionar del acontecimiento delictivo, como primer actor de los hechos, favor que debe *agradecerle* a su amigo y policía Ham Toller, super manducador de hamburguesas, que tiene por cos-

tumbre empujarlo directamente hacia algún enmarañado caso y allí es donde este famoso *free-lance* del *cuarto poder* comienza a jugarse el pellejo a cada instante, a costa de perder también su objetivo profesional: el impacto noticioso que es en verdad lo que más le importa, por sobre cualquier otra circunstancia.

Esta serie de corte policial, pero salpicada con toques de buen humor, da inicio en el no. 29 de *Hora Cero*, con dibujos de Julio Schiaffino; publicada además en *Hora Cero Extra!* entre el no. 14 (10/59) y el 23 (26/5/60), finaliza en el no. 48 de *Hora Cero* (4/61), cuando totaliza 19 episodios. (L.R.)

Caballeros del desierto

Las historias se desarrollan durante la segunda guerra mundial en el desierto africano, cuyos protagonistas son los alemanes de la división blindada a cargo del general Rommel.

Los ingleses son los enemigos y los que encabezan la historia son el mismísimo Erwin Rommel, su ayudante Wilfred von Horn –que narra las aventuras– y, a bordo de tanques Panzer, otros miembros del Afrika Korps, que van muriendo episodio tras episodio.

HGO realiza 12 episodios de esta serie, tentativamente titulada «Hidalgos»; el primer capítulo –«Hidalgos de los Panzer»– presentado por el guionista el 16/6/75, es publicado en *Fantasía Súper Color* no. 1 (10/75). El encargado de la realización gráfica fue Meier. (D.A.)

Cachas de oro

Cárcel de Zaino Manco; Burt Mc Nally, diputado segundo del *sheriff*, llega para remplazar a este en la atención de los detenidos: Roy Miller, acusado de asesinato; Torcido Smitty, probable cuatrero, salteador y amigo del tercer ocupante de la celda: Cachas de Oro Juárez, mezcla de yanqui, mexicano y apache, dueño de unos *colts* especiales, con cachas doradas.

Convencidos de la inocencia de Miller los dos amigos lo ayudan y escapan los tres; posteriormente Cachas logra las evidencias necesarias para que el acusado quede libre de culpa y cargo.

A este primer episodio de la serie que se publica entre los nos. 104 (26/8/59) y 106 del *Suplemento Semanal de Hora Cero*, le continúa un segundo y último que comienza en el 111 y termina, con la revista, en el 116. Como en el primero, las acciones violentas son resueltas fantásticamente, dentro del carácter festivo que domina la serie.

Carlos E. Vogt dibujó las 42 planchas sobre el guión de HGO para esta divertida parodia de las series del lejano oeste. (A.F.)

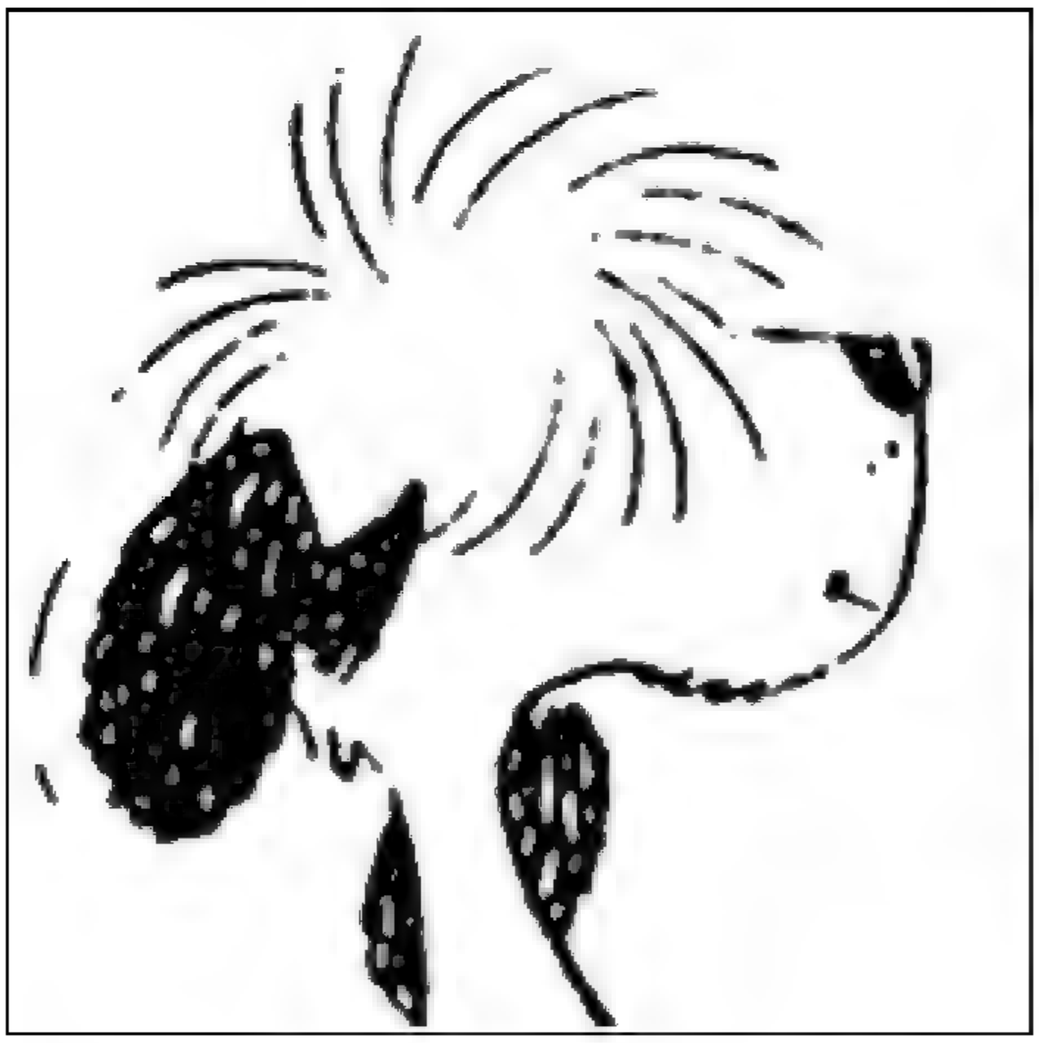
Cambalache

Por ayudar a sus amiguitos –los conejos– robando un pastel de zanahorias, el perrito Cambalache se pesca un resfrío. El doctor Oso receta la ingesta de un hueso recién desenterrado. Los conejitos se apropian de excavadora y grúa –juguetes de Carlitos, el dueño de Cambalache– y consiguen desenterrar un hueso, con el que el perrito sana. Agradecido, lleva en grupas a sus amiguitos en paseo por el bosque. Tal es la síntesis de la historieta presentada en el no. 3 de *Papito me Cuenta...* (15/12/59) por HGO. De los dibujos se encarga Vidal Dávila. (A.F.)

Camote

Esta es una de las series menos conocidas de Héctor Oesterheld, ya que la produjo para una revista editada por el grupo extremista Montoneros, llamada *Evita Montonera*.

Se publicó entre junio y diciembre de 1975 (nos. 5 al 10) y contaba las desventuras de Camote, un montonero que, forzado a la clandestinidad, toma contacto con otra militante, Celina, quien le da alojamiento en su casa; su padre es un sindicalista llamado Anselmo Godoy, que enfrenta en la fábrica donde trabaja a la burocracia sindical.



En tanto Camote, ayudando en las tareas hogareñas y conviviendo con ella, se enamora de Celina, el padre de esta es asesinado por los compinches de Fugazetti, otro sindicalista, traidor a la causa; Camote toma como deber el vengarlo: con dos compañeros de don Anselmo tienden una emboscada y eliminan a Fugazetti; luego se despide de Celina, y parte en busca de un nuevo escondite.

En la historieta no figuran los créditos de los autores. (R.B.)

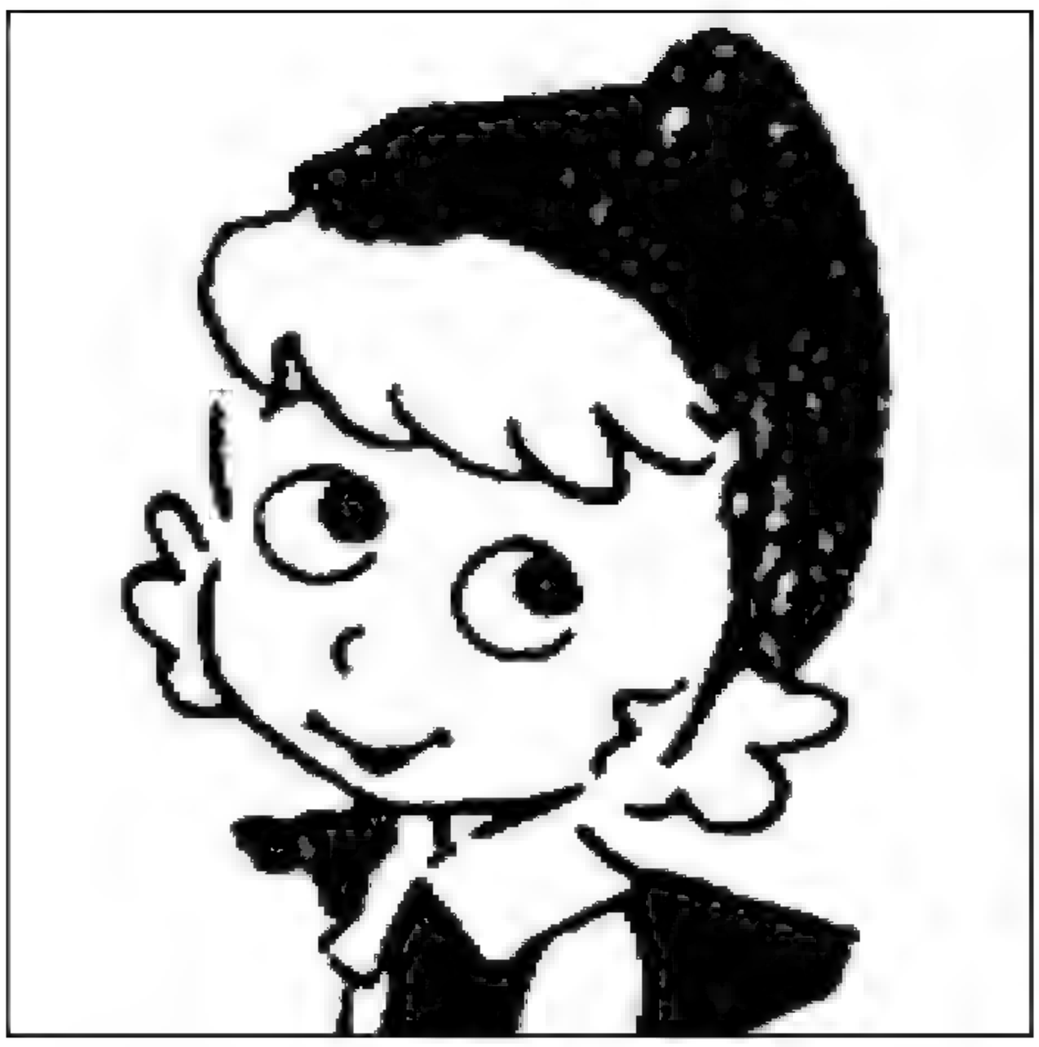
Caperucita

Actualizando el cuento de Perrault, HGO introduce elementos modernos, como el taxi conducido por el enanito Bandera, en el que Caperucita suele ir a ver a su abuelita. Gojalito, otro enanito, aprendiz de hechicero fracasado trata de ayudarle en su lucha constante contra las acechanzas del Lobo Malo, al igual que todos los animalitos del bosque. Con dibujos de Csecs, esta serie infantil apareció en *Papito me Cuenta...* en los años 1959/60. (A.F.)

Capitán Caribe

Dibujada por un ya excepcional Dino Battaglia es uno de los trabajos más esforzados de Oesterheld para la Editorial Abril, largamente aplazado en su publicación por motivo desconocido y puesto en el mercado cuando su autor literario estaba embarcado en la propia empresa, sin que figure su nombre en las entregas. Cuenta la historia de Juan Moro, un mestizo, gran personaje de la Tortuga, con diez años de guerras en Europa, enrolado de chico en los tercios de Flandes a las órdenes de España, que al ser capturado por los turcos, es enseñado por estos a navegar, y llegado a América se transforma en protector de indios y esclavos.

Su lucha principal es contra Sangría O'Hara, filibustero feroz de las Antillas, autor de las matanzas de Ronda, Campanario y San Isidoro, puertos del lugar. Tiene este un lugarteniente lla-



mado Champagne Ledoux, tan atroz como su amo. Champagne captura a Caribe, quien logra huir luego de derrotarlo, y se dirige a Puerto Vírgenes para dar aviso de que los pirates piensan invadirlo.

El gobernador de la ciudad, el regidor Nuñez Vela, es enemigo acérrimo de Caribe, pues este ayuda a escapar a sus esclavos de las plantaciones; Caribe debe enfrentar al vizconde de Lérida, capitán de las tropas, quien ante la nobleza del mestizo y los dobleces de carácter del regidor, se hace amigo y compañero del supuesto malhechor. Finalmente las tripulaciones de Caribe y O'Hara entran en combate, y vence el primero. O'Hara pide formar parte de la tripulación a lo que Caribe accede, pese a los consejos de Lérida. Inician la persecución de Núñez Vela, que ha huido llevándose los tesoros de Puerto Vírgenes, para venderlos en Lima, viajando por las costas de Sudamérica. El primer encuentro es en las puertas del Delta del Paraná, de donde el Loire, el barco del capitán Caribe, logra escapar. Por último rescatan el tesoro y Caribe y sus tripulantes vuelven a puerto Vírgenes. Se publicó en *Misterix* entre los números 566 (18/09/59) y 585 (29/01/60). (R.V.R.)

Capitán Lázaro

Todo comienza en una prisión francesa, durante la invasión nazi a ese país. Un grupo de criminales decide escapar del presidio e invitan al profesor Andelle, que purga en la cárcel un crimen que no cometió, a que se les una en el gran escape. Primero reacio, finalmente el profesor acepta, con la intención de reunirse a la resistencia francesa contra el invasor. Una vez fuera se separa de los criminales y en su huida se topa con dos comandos ingleses.

Escondido escucha la misión que deben cumplir estos valerosos soldados, pero inmediatamente observa como son asesinados, emboscados por los alemanes.

Andelle asume entonces el riesgo y decide ser él quien ejecute la peligrosa misión, que termina exitosamente.

Rescatado por los ingleses, es llevado frente al coronel Wilson, ante quien el valeroso profesor confiesa. Debido a las circunstancias del caso el coronel decide no delatarlo, pero le encomienda una peligrosa misión, asume así Andelle el grado de capitán y el alias de Lázaro, debido a que fue el único nombre que se le ocurrió en este resucitar a la libertad. De aquí en adelante el valeroso capitán vivirá las más increíbles aventuras en el marco de la segunda guerra mundial.

Con el guión de HGO en los primeros cinco episodios y de su hermano Jorge en el sexto y último, es dibujada

por Enrique Cristóbal y publicada en *Hora Ce*ro, entre los números 12 (4/58) y 17 (9/58). (H.O.)

Cargamento negro

Las consecuencias de la guerra en el desierto son la ruina, la muerte y la desolación.

Esto es lo que encuentran Alan Day y Crazy Jones, dos ex comandos y expertos en asuntos árabes, cuando son contratados para desbaratar el accionar de una tenebrosa banda, dedicada al tráfico de esclavos provenientes de tribus africanas.

Muchas son las peripecias y los peligros que deben enfrentar nuestros héroes para salir victoriosos en su cometido.

Esta historieta ha sido el primer trabajo de HGO en este, para él, nuevo y desconocido medio. Si bien no fue la primera publicada –lo fue «Ray Kitt»– sus propios recuerdos –coincidentes con los del dibujante– permiten asegurar que esta ha sido su ópera prima.

Con dibujos de Eugenio Zoppi, apareció en la revista *Cinemisterio* a partir de su no. 51 (31/10/51). (H.O.)

Charlena

Charlena es un ama de casa con una vida monótona, al cuidado de su familia: Alberto, su marido y Albertito, el hijo. Como su nombre lo indica Charlena no para de hablar sobre las cosas cotidianas que le suceden.

La protagonista pertenece a una era convulsionada, una época de cambios donde la mujer pelea por una posición en el mundo y HGO lo refleja abiertamente en esta singular serie.

La heroína se presenta así: «Todos me dicen Charlena, pero la verdad, cuando charlo estoy con la cabeza en otra parte... Digo: "Otre parte" y soy otra, soy ¡Satanka!, la mujer invencible». Bajo este estado vive oníricas aventuras, donde los enemigos pueden ser los Gorilones, que envenenan el tuco para tallarines en spray con LSD, a

lo que Satanka/Charlena hace caso omiso, concentrándose en la lucha contra el masculino enemigo. También aparecen los Vampos, jefes de los gorilones a los que vence con los artilugios escondidos en su cartera: de ella saldrán peines ametralladoras, cospeles atómicos y monedas/granadas, demostrando una vez más lo que las féminas pueden guardar en ese pequeño accesorio de la moda. Por fin se deja salvar por un hombre, pero al final demuestra que el ciclópeo héroe masculino es un verdadero pusilánime con ella, al no corresponderla amorosamente. Finalmente vuelve a la realidad y a su rutina diaria.

Esta particular historieta fue magistralmente dibujada por Eugenio Zoppi para un suplemento publicado por la revista femenina *Karina* en 1966. (H.O.)

Chas Erikson

Base aérea de San Francisco, California. El teniente Chas Erikson integra una escuadrilla de pilotos de prueba. El comandante de la base lo pone en antecedentes: en Nevada ha sido avistado un *ovni*, en vísperas de un ensayo atómico. Requieren la presencia de Chas para que, cuando se realice la prueba, él sobrevuele los alrededores y trate de avistar la nave extraterrestre. Erikson logra entrar en contacto con el platillo, y es llevado a su interior; un ser de conformación humana, de una civilización muy adelantada respecto a la terrestre, envía un mensaje por su intermedio: los experimentos nucleares no solo son un peligro para la Tierra, sino que turban la paz de todo el universo. Deben dejar de realizarse.

Esquemáticamente este es el argumento del primer episodio de esta serie, iniciado en el no. 1 de *Dragón Blanco* (1/6/55), en el que figura como guionista Matt Flower –¿seudónimo de HGO?– y como dibujante Jack Hover –otro alias– que para su labor se *documenta* en Milton Caniff, Frank Robbins, George Wunder, Jack Monk. El segundo episodio, ya firmado por Oesterheld, trata sobre la producción artificiosa y criminal de huracanes; en el tercero y último, que quedaría inconcluso ante la aparente desaparición de la revista en su número nueve (7/9/55), la investigación sobre el sabotaje al que está expuesto un prototipo superador de los vuelos de máximas alturas, pone en evidencia la responsabilidad del mismo director de las pruebas, científico notable, que ya ha logrado poner en órbita

una plataforma espacial a la que se dirige con Chas y un compañero –tomados prisioneros– al terminar el número citado. En este episodio Del Bó remplaza al dibujante inicial. (A.F.)

Comandante Prado

Castigado a ser jefe de la soldadesca del fortín Ñandú Quebrado, un mísero y solitario puesto en los confines del desierto argentino, el comandante Prado, a quien la indiada lo identifica como *Cara de Caldín*, deberá enfrentarse con los malones del cacique Ralmú, valiente pampa que sufrió la muerte de su hermano Narcó por el propio Prado, a quien le tiene prometido el filo de su lanza.

Luego de varios encontronazos sin dar ni pedir cuartel, Prado y Ralmú llegan a una situación sin retorno, la que los obliga a jugarse el todo en un duelo a muerte.

A puro coraje ambos guerreros se baten ante sus hombres, lucha feroz que termina con la muerte de los dos valientes.

El desarrollo de este personaje, dibujado por César Spadari, se expone en una larga y única aventura que se inicia en el no. 782 (11/11/63) del semanario *Misterix*, para finalizar en el no. 793 (23/1/64). (L.R.)

Crónicas de Hueso Pelado

Esta historieta de HGO, dibujada en su primera entrega por Pérez D'Elias, fue realizada en Chile para la revista *El Pingüino* alrededor de 1967. Aquí HGO parodia la vida de la edad de piedra en un lugar –Hueso Pelado– donde el texto y la gráfica apuntan a la actualización humorística, a la manera de Los Picapiedras, los que, no por casualidad, asoman en algún cuadrito. En el episodio en cuestión, el maestro de Hueso Pelado da a conocer a sus alumnos la epopeya de Perseculio, máximo héroe nacional, protagonista involuntario de la gran victoria de los huesopelados en su guerra contra los maulas, tribu archienemiga. En los siguientes episodios, dibujados por Eugenio Zoppi, el maestro del pueblo divulga distintas enseñanzas ante los párvulos, siendo esta la mecánica introductoria para el desarrollo del argumento. (A.F.)

Crónicas del tiempo y del espacio

Extraídos los relatos de una «Biblioteca de crónicas del tiempo y del espacio» esta serie tiene dos episodios con guión de Jorge Mora, en los nos. 32 (6/61) y 33 (7/61) de *Frontera Extra*; en el primero, solo con el título genérico –5 planchas dibujadas por Di Benedetto– se relata el asesinato de un operario de una estación espacial en manos de un compañero, por la ambición de este a ocupar un cargo jerárquico. El segundo, titulado «La primera vaca en la luna» –otras 5 páginas dibujadas en este caso por Merel– tiene como motivo la aclimatación de un bovino en la colonia lunar, para el suministro de leche fresca a sus operarios.

Cronológicamente entre ambos episodios aparece uno con el guión de HGO: «Las pisadas de la muerte», dividido en dos partes, publicadas en *Hora Cero Extra!* no. 45 (20/7/61) y no. 46 (10/8/61). Esta entrega relata el regreso de la primera tripulación llegada a Venus, donde el mayor Manning, al frente de la misión, elimina a sus dos compañeros a fin de quedar dueño él solo de la hazaña. Producido el regreso se descubre prontamente el ardid. (A.F.)

450 años de guerra contra el imperialismo

Se conoció así la serie de episodios históricos que Héctor G. Oesterheld y Leopoldo Durañona –en los dibujos– pergeñaron juntos en el semanario montonero *El Descamisado* entre los números 10 (24/07/73) y 46 (02/04/74). En algunos números el nombre cambiaba por «450 años de guerra al imperialismo». El primer capítulo se llamó «La España imperialista», sin que se conozca el título genérico. Los tópicos tocados por estas historias giran en torno a la conquista española en América y sus excesos, y por las intrigas políticas que se dieran en el siglo XIX en la historia argentina, trazando continuamente paralelismos con la situación que se vivía en la década del setenta.

Los tres episodios finales fueron escritos por Jorge Morahin y solo el último dibujado por Rubén Sosa. (H.O.)

Cuentos de la ciudad grande

El regalo para la madre que no pudo ser; la billetera de un rico dueño devuelta por un anciano necesitado; una pelea en el Luna que continúa luego del último round; la ñata contra el vidrio de un pibe que anhela con pasión el juguete de vidriera... Historias, historias de una gran ciudad que nunca descansa, productora de incontables hechos de sorprendentes grandezas y de mínimos, insignificantes casos que recién alcanzan el grado de importancia y se tienen en cuenta cuando se sufren en carne propia. Día a día, los anónimos personajes del grandioso escenario de la vida marchan a protagonizar sus distintas historias, sin conocer el libreto ni el lugar que ocuparán dentro de este.

En episodios autoconclusivos, sin personajes permanentes, da comienzo desde el no. 26 de *Frontera Extra* (12/60), publicándose también en *Hora Cero*, *Frontera* y *Hora Cero Extra!*

Iniciada por Lobo, después de «Ernie Pike» es la creación de Oesterheld que más dibujantes ocupó, sumándose las firmas de R. Regalado, Rubén Sosa, Ángel Fernández, Jesús Balbi, V. Di Benedetto, Yabar, José del Bó, Julio C. Medrano, Horacio Porreca, Rodolfo Zalla, Aguilar y José Muñoz. (L.R.)

Cuentos del tipi

Era un hombre que recordaba a un roble centenario castigado por incontables vendavales, quemado por soles y nieves pero fuerte aún. Su nombre Oregón Trail, viejo *cowboy* que en el tipi del jefe Kunarka cuenta relatos de aventuras atrapantes, historias que se mezclan con las del propio cacique cheyene y las de sus guerreros. Son relatos de luchas pasadas, anécdotas del presente, amargas y dulces; historias que parecen cobrar vida cada vez que se ini-

cia la ronda junto al fuego, que no se apaga nunca.

La serie se inició como relato novelado en *Frontera Extra* no. 11 –septiembre de 1959– pero a partir del no. 45 de *Hora Cero* –enero de 1961– se da lugar a la versión historietística con dibujos de Lobo. La versión literaria se reditó en forma de libro en la colección *Vista Aventuras*, de Editorial Índice (1962), en el diario *La Gaceta de la Plata* (1968) y en Italia, a partir del no. 0 de *L'Eternauta*, de Comic Art (octubre de 1980). (L.R.)

Del cuaderno rojo de Ernie Pike

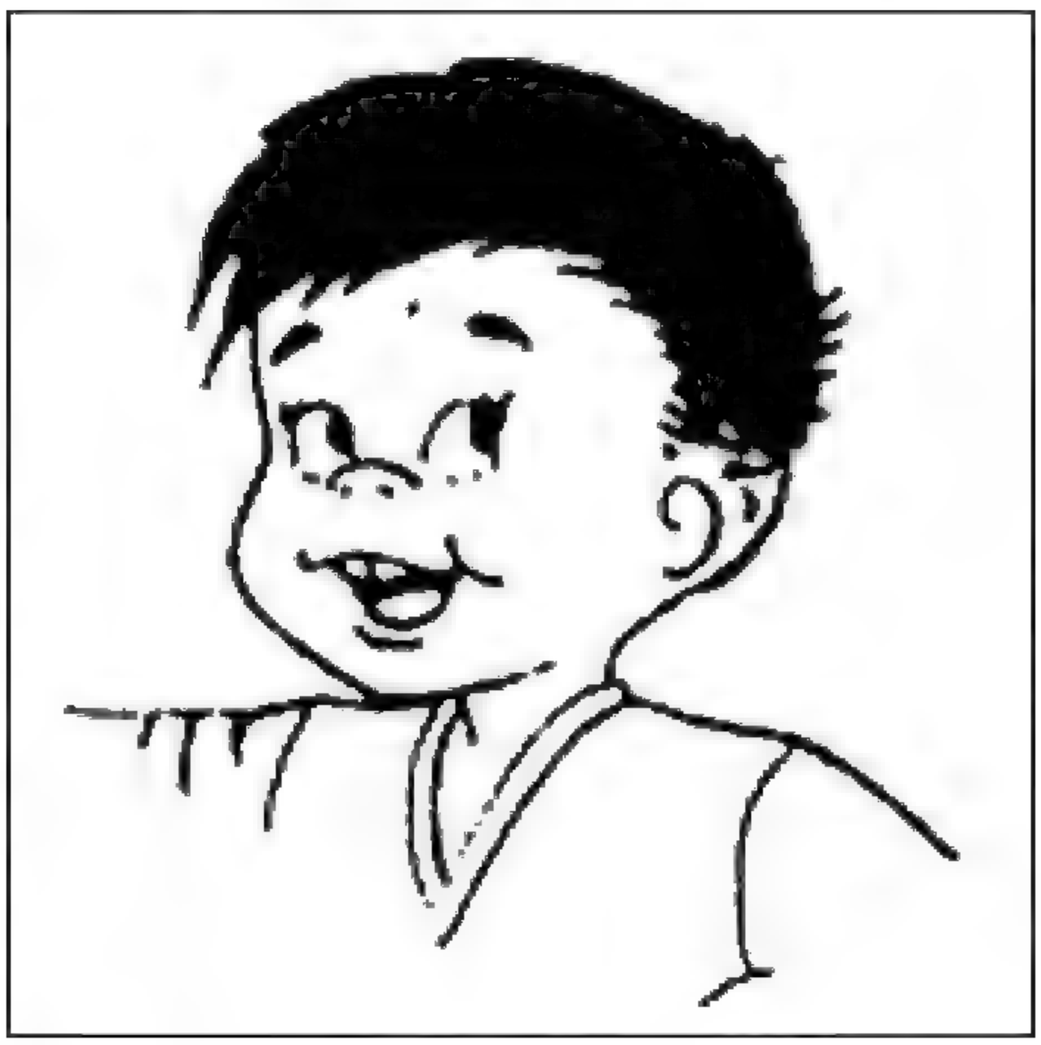
Desde el no. 11 de *Frontera* –febrero de 1958– se inició esta serie de relatos a cargo de Ernie Pike donde los protagonistas son niños y adolescentes, ya perdido temprana y definitivamente lo más preciado y puro de sus vidas: la inocencia.

Aquí nada ha cambiado en cuanto al trágico accionar del mundo en guerra, solo que quienes toman la responsabilidad de encarar la cruel lucha por mantener los ideales patrióticos, son los jóvenes muchachos, niños algunos, lejos del divertimento que sus edades biológicas suponen, convertidos en auténticos soldados sin uniformes, que empuñan las armas para dirigirse a un destino incierto, a veces, hacia un impensado charco de sangre.

Hechos heroicos de pequeños héroes de la segunda guerra mundial, jalonan los episodios de esta obra que comienza Solano López, y en la que participan además Abel Guibe, Enrique García Seijas, Jorge Moliterni, Oswal, Horacio Porreca, Eugenio Zoppi, Ángel A. Fernández, Carlos E.Vogt, Tombolán, José Muñoz, Rainieri, Lobo, Heredia, Musuraca, Di Benedetto, Caruso, Balbi y Merel, con lo que se logra entre todos 367 páginas, y se publican también en *Frontera Extra*. (L.R.)

Deportito

En mayo de 1956 la Editorial Temporada pone en la calle una revista infantil, orientada hacia lo deportivo. Su



nombre era *Deportito*, pero además de las notas sobre las distintas disciplinas deportivas, conviven en sus páginas secciones de corte científico, figuritas para coleccionar y, como era de esperarse, historietas. Como es obvio, la principal lleva el nombre de la revista y cuenta las hazañas de un niño y su pelota mágica, la que utiliza para luchar contra el mal, como todo héroe que se precie de tal. Tiene como escuderos a Godofredo y el Pecoso; al comienzo las andanzas eran más relacionadas con la temática central de la revista, contando con los guiones de HGO. En septiembre de 1956 *Deportito* se renueva: aparece el no. 1 de *Súper Deportito*. A partir del no. 7 (15/12/56) el dibujante, Ángel Sagrera se hace cargo también del guión, dando la historia un giro: la pelota es robada y Deportito solo puede recuperar lo que le daba magia: un talismán; decide pegarlo a la malla de un reloj pulsera y utilizarlo para conceder buenos deseos: a partir de aquí la *troupe* viaja a través del tiempo para cumplir alguna misión que el talismán le imponga a cambio del deseo que ha de otorgar.

Súper Deportito, luego de su número doce, deviene en otra revista: *7 Historietas*, donde se trasladan las aventuras de los pequeños, bajo el título de «El talismán mágico». (H.O.)

Doc Carson

Ser médico en el West representa para Doc Carson un trabajo de agotadoras misiones puesto que su actividad no se limita a sacar del cuerpo de un salvaje vaquero varias balas o simplemente tratar de bajarle la fiebre al hijo del sheriff, dado que su espíritu de justiciero lo lleva más allá de una operación quirúrgica y se verá entonces mezclado en acciones tales como defender las tierras de un viejo indio amigo, ocultar a un joven que él presume inocente, o trenzarse a tiros con peligrosos pistoleros, sin importarle el riesgo. Doc Carson, de trato amable como médico, duro con los duros, estará siempre presente donde el destino demande sus servicios, ya como doctor en medicina, ya como certero con su carabina o sus *colts*.

Esta serie tiene su origen en la revista *Hazañas!*, de Editorial Muchnick: desde su primer número –18/11/53– hasta el no. 20 se da a conocer en el formato de folletín, ilustrado por Eugenio Zoppi, contando la llegada del valeroso médico al pueblo de Mescal Valley; el personaje tiene verdadero peso dentro de la publicación, protagonizando varias tapas; a partir del número veintiuno –7/4/54– se transforma en una historieta, con las firmas de HGO y Silvester (Carlos E. Vogt) en el dibujo. Los mismos autores retoman la serie desde el

no. 18 de *Hora Cero Extra!* –febrero de 1960– produciendo en esta etapa dieciocho capítulos en 126 páginas, siempre en la misma revista de Editorial Frontera. (L.R./H.O.)

Doctor Morgue

En junio de 1959 en la revista *Hora Cero Extra!* no. 10 Héctor G. Oesterheld desarrolla, en diez páginas dibujadas por Alberto Breccia, el único episodio de este personaje, médico forense.

La personalidad del doctor Morgue está ligada a su profesión; oscuro, misterioso, detallista al extremo en sus autopsias, pero también capaz de alentar a Sammy, su ayudante negro a continuar sus estudios de medicina o apiadarse de un gánster arrepentido, que asesinó a su jefe para proteger a su hijo. Lo acompaña en sus aventuras el inspector Sullivan.

Esta única entrega constituyó el preludio de una gran serie, que lamentablemente no continuó. (H.O.)

Dos entre la gente

Tacho, Marcos, Pepo: estos son los nombres que ocupan afectivamente el corazón de Cecilia Lezama; Tacho, su «George Harrison propio» llega a su vida con anterioridad al comienzo de la acción, contemporánea a la publicación en la revista *Gente* –no. 232 1/1/70 al no. 243 19/03/70–. Veinticinco años, filósofo, hippie, artesano, novio imposible para los padres de Ceci, clase media en ascenso, semipiso de categoría en Belgrano. Cecilia, en consonancia con su nombre, trabaja en una disquería a las órdenes del señor Marelli; ella y su amiga Ofelia se encargan de la atención al público: así conoce a Marcos, estudiante de geología, resuelto a irse a Texas donde le ofrecen buen trabajo y perspectivas inmejorables de estudio. Ceci

le reprocha su desarraigo, pero termina entendiendo su postura, aunque no la comparta.

Otro que llega al negocio es Pepo Salas, polista exitoso, que le ha

«echado el ojo» a Cecilia: mucha plata, autos, viajes, novio ideal para el matrimonio Lezama. Aparece justo cuando el corazón de ella fluctúa entre el acoso pasivo de Tacho y el activo, persistente de Marcos. Por un tiempo Ceci se deslumbra, pero pronto ve que el personaje es ni más ni menos que eso: un personaje.

Marcos, pintón y sensible, va ganando terreno; cuando pone fecha a su viaje Ceci ya no lo duda, se irá con él, aunque le cueste dejar este país de calles de barrio, jazmines, patios, bandera idolatrada, santo de la espada, un país que aprendió a querer desde la infancia, cuando su padre no era ejecutivo, cuando le ayudaba a pintar el gallinero, cuando vivían en Colegiales, cerca de las vías.

Marcos llega un día, diciendo que hay un cambio de planes: no va a Texas, lo contrataron en otro país; ¿Ella podría en principio trabajar? Responde que sí, un poco sorprendida, siempre que supiera; le dice que sí, que es en una disquería, que a él lo ha contratado otra compañía, por menos dólares, para buscar agua en un país lindísimo, con cosas únicas, como calles de barrio, jazmín, patio, bandera idolatrada, santo de la espada, un país con mucho hecho, pero todavía con mucho por hacer...

El señor Marelli intercede ante una no muy joven admiradora de Sandra, a quien Ceci había dejado *colgada* y contemplando a la pareja besándose, le da asueto a Ceci y la *echa* a la calle: allí Marcos y Cecilia, 1970, son Dos entre la gente. Así termina esta serie de HGO, con dibujos de Roberto Regalado, que *Gente* presentara con el título «Seguimos con las historietas», dando las razones para ello, y seguramente haciendo alusión a la cercana publicación de «El Eternauta». (A.F.)

Dragón Blanco

Cliff Mason, soldado de la Legión Extranjera en el Oasis de Gharda, pasa de ser un legionario castigado en la guarnición a jefe natural e indiscutido de una expedición enviada en auxilio de un fuerte vecino, sitiado por millares de *tuaregs*. Camino a esa misión, Cliff tiene como meta personal el vengar la muerte de tres compañeros, en la persona del jefe de la ciudadela sitiada, el capitán Stark.

En el escenario de un largo asedio, Cliff busca el momento propicio de consumar su venganza. y cuando parece alcanzar su objetivo, una bala perdida le gana de mano: Stark, agonizante, cuenta a Mason que uno de los tres enviados a una misión suicida era su hijo. Antes de morir le entrega un anillo, con la figura de un dragón blanco, emblema que tiene gran poder sobre los *tuaregs*.

HGO realiza esta historieta para el

semanario *Dragón Blanco*, desde el no. 1(1/6/55). Este primer episodio –posiblemente el único– termina en el no. 9 de la revista (7.9.55). (A.F.)

Frankie, el pequeño *cow-boy*

El pequeño Frankie no tiene la plata necesaria para costearse el viaje en diligencia hasta Los Adobes, donde vive su tía Moll, que ese día cumple años. Otro viajero, Clem, le da los cinco dólares necesarios. En el viaje el pequeño se da cuenta que su compañero de viaje es un fugitivo, buscado por homicidio. La diligencia es asaltada por la banda de Ramiro Monedas; repelido el ataque por Clem y el *sheriff* Morle –agregado al viaje en una posta– resulta herido de muerte el jefe de la banda: antes de morir atestigua ante el *sheriff* la inocencia de Clem del crimen que le imputan. Clem y Frankie dominan la situación en el *saloon* de Los Adobes, donde se encuentra el asesino –Chaney– y su banda. En un tradicional duelo Clem vence a Chaney y luego con Frankie van a visitar a la bonita tía Moll. Clem y Moll intercambian miradas y las porciones finales del pastel, en detrimento del pequeño Frankie, quien no entiende el comportamiento de la gente grande... En *Billiken* no. 2768 (29.1.73) fue publicado este episodio, con dibujos de Dalfiume. (A.F.)

Futureman

Para la Editorial Dayca y surgido de una idea de su director HGO escribe las aventuras de este superhéroe. Era Cronos –tal su verdadero nombre– científico e historiador de mediados del siglo XXV, vive con su esposa Roma. Tiene instalada su base de operaciones en Sudamérica; su forma de estudiar la historia de la humanidad es un tanto curiosa: se vale de su invento, el *tiempo-visor*, con el que puede ver, en vivo y en directo, cualquier hecho del pasado: la llegada de los vikingos a América, el descubrimiento del fuego, etc. Además posee una máquina del tiempo con la

que puede transportarse personalmente a esos momentos, y en algún caso intervenir, utilizando su tecnología de avanzada: su retropropulsor atómico, que le permite volar, su pistola de rayos cerebrales, con los que domina personas y animales y su pistola atómica que lanza rayos caloricos; también posee la habilidad de comprender y hablar cualquier idioma.

Por sus visitas a la Argentina a mediados del siglo XX se le bautizó con el nombre de Futureman. Detrás de este singular personaje se encontraban: en los guiones HGO y en los dibujos Eugenio Zoppi –creador del nombre– (firmaba como Nicolaos); Lito Fernández (firma A. A. Ferviet); Néstor Peña, Pedro Bass y García Murillo. Apareció en su propia revista (1964). (H.O.)

Galac Master

Con pequeños retoques en el guión de un ya desaparecido HGO, *Skorpio*, de Ediciones Récord, repone en sus páginas a «El Astrón de la Plata», pudiendo considerarse esta la última publicación de una serie del guionista.

También los dibujos sufren modificaciones, ante todo, el comienzo que había realizado Fernández debe rehacerlo Oswal, esta vez único dibujante. Las diferencias en el guión están dadas principalmente por el nombre del protagonista, que aquí se llama Dardo Fuentes y que ya al final, el título al que accede el joven científico es el que da nuevo nombre a la serie: Galac Master.

Se publicó entre los números 63 (6/80) y 72 (6/81) de *Skorpio*, para un total de cien páginas. (R.V.R./H.O.)

La guerra de los antartes

A través de ciento sesenta páginas, de las que una es carátula resumen y tres corresponden a mapas, se desarrolla esta historia. Comenzó en el no. 22 (mayo de 1970) y finalizó en el no. 31 (febrero de 1971) de 2001 de *Periodismo de Anticipación*, y contó con diez capítulos.

Dibujada por León Napoo (seudónimo de Antonio Mongiello Ricci, firmando como Napoleón para sus trabajos humorísticos), al influjo del Pop y Op Art, abunda en fotocopias, tramas aplicadas, monocopias y fregados, más la influencia de Pratt en el diseño de los rostros de personajes, de Guido Crepax en los desnudos femeninos, Ph. Druillet en los uniformes, naves y panorámicas, más el agregado expresionista del plástico Jorge de la Vega en varias ilustraciones.

Pese a estas combinaciones, el trabajo de arte mantiene un equilibrio constante en la puesta en página, a pesar de ser decorativa.

Mateo Ribas narra desde el futuro esta tragedia que comienza en el año 2001. No hay que olvidar que está escrita en las postrimerías de la última *dictablanda* del siglo XX y el discurso, de tono populista, presagia el advenimiento del peronismo.

El lenguaje es libertario, incluyendo un líder carismático, el Chango Medina, con consignas que años más tarde serían sospechosas al Proceso de Reorganización Nacional y lo llevarían a engrosar la lista de desaparecidos. En este trabajo el mensaje es más claro que en «Galac Master», amén de profusamente literario.

La historia, muy paralela en el contenido a «El Eternauta» (notable ejemplo: «Elena... Martita» y «Carmen... los chicos», en boca de los protagonistas respectivos), también recurre a otro motivo anterior del autor: los antartes son descendientes de terrestres capturados por alienígenas hace siglos, tal como sucede en años anteriores en «Uma-Uma». (R.V.R.)

La guerra de los antartes 2da. versión

Curiosamente es la misma obra, pero en realidad es otra historia. Aquí la concepción clásica de Gustavo Trigo le da otra dimensión y carnadura, que forma un todo equilibrado con el guión exaltado de Oesterheld (seudónimo: Francisco G. Vázquez). Allí donde se representa a la multitud popular manifestando su repudio a la invasión, no se sabe si detenerse en la gráfica o gozar el despliegue del guión y la parte literaria del mismo.

Se puede aducir que es panfletario, opinión que comparto, pero hecho desde el oficio que el guionista adquirió con los años. Tampoco se puede olvidar el contexto histórico en que se publicó ni el medio que sirvió de soporte, el diario *Noticias*, desde el 22 de febrero de 1974. La anécdota de base es similar a la original, pero difiere sustancialmente en el fondo. Ya no es un cuento de ciencia ficción sino un planteamiento político con el que se puede o no estar de acuerdo pero, además, motivaciones y

personajes son otros. Emparentada con «El Eternauta» (y a su sombra) va mostrando, mucho más que las actitudes del invasor, la reacción humana a ese hecho. El horror en Sudamérica y las consideraciones *prácticas* de las grandes potencias.

Reitero: dejando de lado alguna demagogia del mensaje, leerla hoy sin prejuicios provoca al entendimiento y ayuda en la clarificación para comprender la entronización de la mal llamada *globalización* y agradecer al autor en uno de sus mensajes póstumos. No pudo ser concluida, ya que el diario fue clausurado por el gobierno de Isabel Perón en agosto de 1974. (R.V.R.)

Haakon

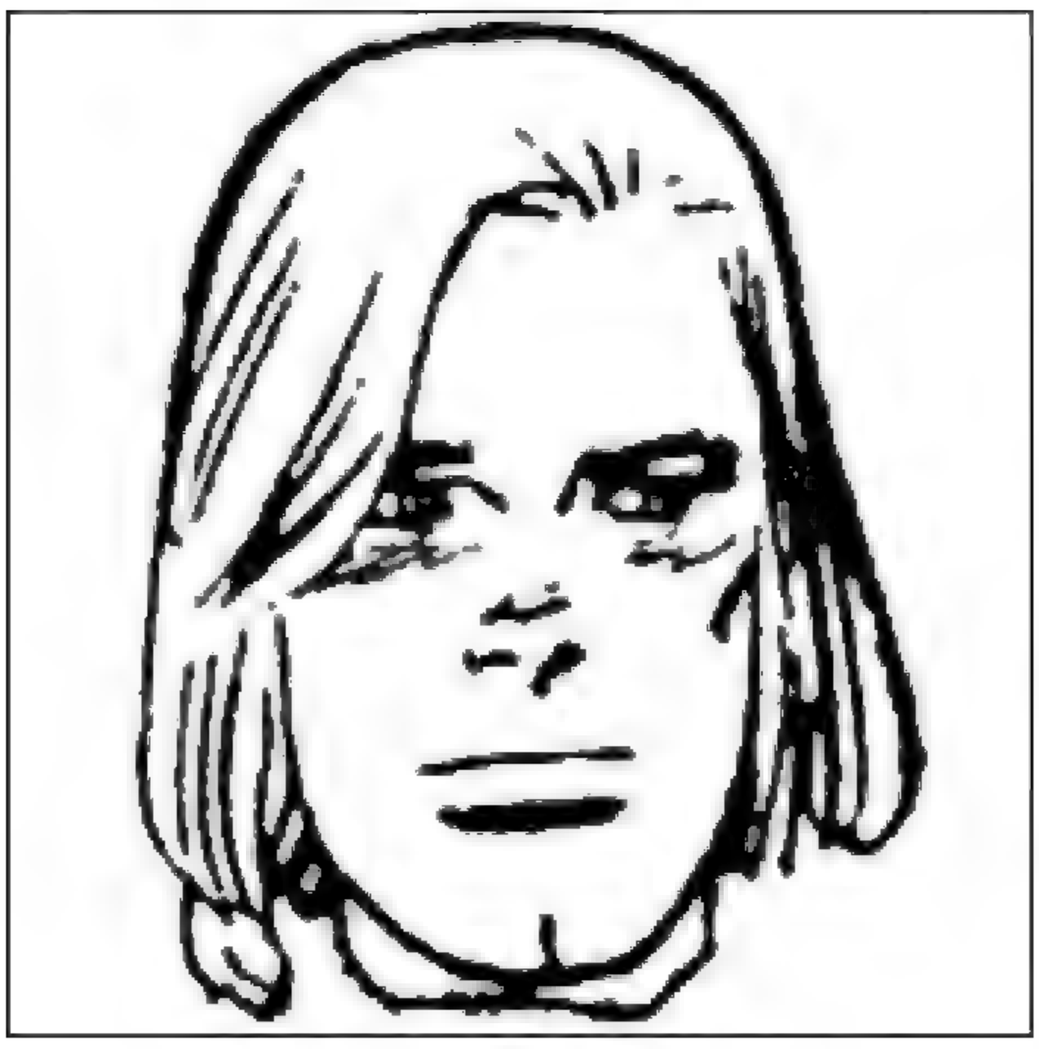
El doctor Erik Stig cuida a los heridos en un dojo de *kung-fu* y a la vez estudia *aikido* a pesar de sus casi cincuenta años. Su ayudante Dennis es un joven experto, casi cinturón negro y ambos se ven envueltos en la recuperación de una momia en el Himalaya: Haakon.

Hace más de mil años, un vikingo llegó caminando a esa zona, estudió todas las técnicas de combate y filosofía oriental y *murió*. La momia de Haakon despierta en la plenitud de su vida, en perfecto estado, cuando unos asesinos tratan de destruirlo, y Dennis cae muerto cuando se interpone. Erik y Haakon tratan de desbaratar la organización del temible Kresus y se involucran en aventuras de espías y asesinatos con las artes marciales como únicas armas.

Esta serie –tentativamente titulada «El hombre del kung-fu»– es escrita por HGO en 25 episodios; el primero, titulado «El precio de la victoria» se publica en *El Tony Extracolor* no. 345 (noviembre de 1974). Los dibujos estuvieron a cargo de Lito Fernández (episodios 1 y 2, 10 al 23) y Massaroli (3 al 9 y 24 y 25). (D.A.)

Hueso Clavado

En la época de la fiebre del oro un buscador, Pirita Carey, encontró una pepita de casi cuatro kilos; esto desató



un verdadero furor en esa inhóspita zona de Montana. El hecho daría lugar a la formación de un pequeño pero próspero poblado, Hueso Clavado, llamado así por la forma de una enorme roca, que parecía un hueso a medio enterrar en el suelo. Este fue el lugar donde Pirita encontró la famosa pepita que lo convirtiera en millonario. Pero la fiebre duró poco tiempo, nadie más pudo encontrar un gramo de oro en la región. La gente abandonaba el pueblo; solo un grupo de valientes se quedó a resistir: Hueso Clavado es ahora un caserío en medio del desierto, allí no hay héroes, todo el pueblo es el protagonista aunque tres de sus habitantes se destacan del resto: Sesos Casey –el idiota del pueblo–, Hal Potter –el *sheriff*, al que apodan Derringer, porque es tan pequeño como esa arma que llevaba asida a la muñeca– y Pop –el valiente del poblado.

Este *western* humorístico, realmente desopilante por momentos, hace gala de lo que rezaba su presentación: «un viaje con boleto de ida»: el que llega a él ya no quiere dejarlo jamás.

Con guión de HGO, firmando H. Sturgiss, aparece en *Hora Cero*, desde el no. 5 (septiembre de 1957) hasta el no. 11 (marzo de 1958). Los dibujos pertenecen a Ivo Pavone. (H.O.)

Jack Cleves

La hija de un millonario se casa; Sir Reginald Murray, el padre, llama a Jack Cleves, famoso detective privado para que custodie un valiosísimo collar que la novia lucirá en la boda.

Afecto al buen tabaco Jack consigue que Sir Reginald, luego de retirar la joya del banco, le envíe una caja de sus cigarros favoritos. Un ladrón –Michael– luego de sorprender a Cleves y narcotizarlo, se hace pasar por su ayudante ante Sir Reginald, quien le confía la joya. Un altercado entre Michael y su cómplice, mientras escapan en un automóvil, termina con un tremendo choque, mientras Jack Cleves, despertando de su forzado sueño en la banquina de un camino vecinal, muestra engarzado a su pantorrilla el valioso collar, que Sir Reginald, a instancia suya, le había enviado dentro de la caja de cigarros.

Este argumento se desarrolla en la única entrega de este personaje, en el no. 45 de *Frontera* (12/1960), estando a cargo de los dibujos Julio Schiaffino. (A. F.)

Jeep Popski

Vladimir Peniakoff, mejor conocido en el octavo ejército como Jeep Popski es jefe de un pequeño grupo de combatientes destinados a actuar en pleno corazón del territorio enemigo, asestando golpes tipo comandos en las propias líneas alemanas. Este reducido grupo de

combate, transportado en vehículos Jeep artillados, es denominado como el Ejército Privado de Popski, cuyas historias se desarrollan solo por tres episodios entre los números 38 (6/60) y 41 (9/60) de *Hora Cero*, con comentarios de Ernie Pike y dibujos de Daniel Haupt. (L.R.)

Jimmy Tornado Salas

En la década del sesenta la Editorial Zig-Zag –Chile– lanza al mercado la revista *Ruta 44*. En ella, desde su no. 5 (5/67), se contaban las aventuras de un corredor de segunda línea y mecánico llamado Jimmy Tornado Salas.

Luego de distintas alternativas, Jimmy tiene su gran oportunidad, debido a que el piloto titular –Chuk Petillo– ha perdido el valor para correr. Al mando del auto número cuarenta y cuatro, se enfrenta nada menos que a Burt Noren, el campeón; luego de una gran carrera a escasa media vuelta del final, Jimmy choca y se despista; Burt corre a socorrerlo y ya en el hospital le confiesa a Tornado que por fin ha encontrado alguien con las agallas suficientes para integrar su equipo. Aquí nace una gran amistad y da comienzo un sinfín de aventuras entre los dos pilotos, hasta que Burt muere trágicamente durante una competencia. De ahí en adelante Tornado continúa solo su camino al podio. Con el tiempo su físico cambia, convirtiéndolo más en un glamoroso héroe que en la figura cuasi *nerd* del principio de la historia; inclusive gana una novia de nombre Helen.

Jimmy Tornado Salas contó con guiones de HGO y dibujos de Germán Gabler, Hernán Jirón y Eugenio Zoppi. (H.O.)

Joe Zonda

Para emplearse como piloto de avión comercial en la Last Minute Company Inc. había que sortear una dura prueba: saber resolver emergencias de esas que exigen riñones y puños. Cirilo Zonda, mendocino, dieciocho años de edad, logró el empleo, a pesar de haber estudia-

do por correspondencia y no contar en su haber con ninguna hora de vuelo. Zonda, a quien se le conocería como Joe, tenía una misión personal que cumplir: ganar el dinero suficiente para comprarle a su hermano mayor un tractor, cosa que se empeñaría en concretar a cualquier costo. Raf, su compañero y piloto del DC-3 de la compañía –encargada de transportar desde gallinas, botines de fútbol, palitos para comer arroz o una mismísima bomba atómica– es quien lo volcará de lleno a un mundo inesperado para él, un mundo de peligrosas aventuras en el Pacífico Sur o en otro punto del planeta, en el que sobresaldrá la tenebrosa figura del peor enemigo de ambos amigos: la del Octopus, cruel, incisivo, inclaudicable y ridículo malo-malo de la serie, quien jamás logrará vencerlos en ninguno de los muchísimos duelos que protagonizaran. Para mal del Octopus, a partir de la duodécima aventura se acopla Pikli, extraño polinesio dotado de una sorprendente inteligencia, quien se convierte en el tercer tripulante del viejo DC-3, y que sumará más ritmo al paso de comedia que imprimen los personajes de esta graciosa historieta, iniciada en el no. 1 de *Frontera* (4/57). Digamos que Joe logra finalmente comprarle el soñado tractor a su hermano Gabino, quien, para sorpresa de todos, les comunica que su interés del momento radica en un auto de carrera y no más en el tractor que tanto costó conseguirle.

Hasta el no. 10 de *Frontera* (1/58), Francisco Solano López fue quien se encargó de dibujar las 130 planchas de esos primeros diez episodios de la serie, continuada luego –no. 18 (9/58)– por Julio Schiaffino (316 páginas en 38 episodios), incluyendo los seis publicados en *Frontera Extra*. (L.R.)

Killroy

En este *western* el protagonista es un *cowboy* honrado que no gusta de lujos y se hace amigo de Numokh –el legendario navajo que acompañara a Ticonderoga y Caleb– y de un trampero llamado Reno. Sus aventuras comienzan en el

pueblito de Flecha Town donde a pedido del pueblo se quedan a ayudar y se convierten en los segundos del *sheriff* Van Dick.

HGO realiza los guiones de esta serie en 53 episodios bajo el seudónimo de Joe Trigger, impuesto por la Editorial Columba, con los dibujos a cargo de Carlos Enrique Vogt (episodios 1 al 3, 5 al 19, 22 y 32), Pascual (4, 27, 31, 33 al 39 y 41 al 53), Merel (20 al 21, 23 al 26 y 28 al 30) y Barrera (40). El primer capítulo se tituó «Los senderos de Manitú»; presentado por HGO el 24/5/72 fue publicado en *Anuario El Tony* no. 11 (1/73). (D.A.)

Kuky

Corre julio de 1969 cuando el recordado Toño Gallo decide lanzar al mercado la revista *Juan Mondiola*, personaje de relatos literarios de Bavio Esquiú, que aparecían en *Rico-Tipo*, ilustrados por Pedro Seguí. La publicación presentaba notas de actualidad e historietas sobre el inolvidable personaje; como complemento de estas aparecía Kuky, ahijado de Juan Mondiola, viviendo aventuras de corte *nueva ola*, fuera del ámbito del arrabal. Aquí los discos de *onda*, los pantalones *oxford* y los *hippies* son moneda corriente. Kuky también realizaba reportajes a los famosos del momento y protagonizaba sus propias aventuras folletinescas.

Con dibujos del propio Toño Gallo, «Kuky» contó con los guiones de Oesterheld. (H.O.)

León Loco

Una banda be adolescentes pandilleros compuesta por Crazy, Puntazo, Tres Cremas, Japo y Milton Caniff decide ayudar al joven Tim Hearne a efectuar una misión en los mares del sur, similar a la del Kon-Tiki, embarcados en una antigua goleta bautizada León Loco, igual nombre que ostenta la banda. Los muchachos emprenden viaje hacia la gran aventura, que comienza peligrosamente días después de zarpar cuando un crucero los embiste, averiándoles la na-

ve. En medio de una furiosa tempestad, la goleta es llevada a un lugar seguro conocido como Cayo Pelado, mientras que los tripulantes, en bote, se internan en una de las innumerables galerías que la naturaleza ha practicado en la montaña. Allí, para sorpresa del grupo, encuentran a un viejo velero en ruinas, el que abordan de inmediato, descubriendo a tres personas muertas, ya calavéricas, junto a un mapa que sospechan que indica la ubicación de un tesoro. Acondicionada la goleta, parten hacia las indicaciones del plano, pero son nuevamente atacados por la misteriosa nave crucero, que logran eludir por milagro. Puntazo, de quien los otros tripulantes del León Loco sospechan que los ha traicionado, demuestra lo contrario en arriesgada acción, al hacer naufragar al crucero atacante, a costa de perder el mapa en el mar. Aunque el hecho del extravío preocupa a todos, el espíritu de la aventura permanece latente en ellos y continúan navegando hacia los mares del sur, donde, entre otras acciones, toman contacto con un astronauta recién llegado del cielo, se enfrentan con un submarino atómico ruso y pelean por sus vidas al ser atacados por un gigantesco calamar.

Esta serie se extiende por más de veinte episodios, a partir del no. 719 (24/8/62) al no. 792 (17/1/64), del semanario *Misterix*, de la Editorial Yaga. Los dibujos le corresponden a Ernesto García Seijas. (L.R.)

Leonero Brent

Era un cazador de pumas, un *leonero*, pero decidió unirse a una banda de delincuentes y asaltar un tren; es herido y abandonado por sus compañeros. La suerte hace que sea recogido por el doctor Clark, quien lo cura, salvándole la vida. En agradecimiento cambia la caza de leones por la caza de recompensas, donando al asilo del doctor Clark, institución que recoge a indios huérfanos, el dinero que obtiene de las mismas.

Viajero incansable, Leonero Brent sumará a su nueva vida a más de un fuera de la ley dispuesto a eliminarlo, pero también buenos amigos, como su ahijado, el navajo Koruka, los hermanitos Bob y Fred, o el famoso pistolero Ray Rango, compañero en alguna de sus aventuras. También se suma un extraño ser, Toko, el venusino, quien da un giro más fantástico al argumento, ya en manos de Jorge Mora.

HGO creó el personaje que comenzó a publicarse en el no. 13 de *Frontera* (abril de 1958), y lo continúa su hermano Jorge –Jorge Mora– desde el no. 15 de la misma revista. El creador gráfico fue Jorge Moliterni (24 episodios, 224 planchas), hasta el no. 9 (7/59) de *Frontera Extra*, lo remplaza H. de Vertiz, en *Frontera* números 31 y 32 (octubre y no-

viembre de 1958) quien realiza 16 páginas y posteriormente Tombolán, entre los números 38 (5/60) y 44 (11/60) de *Frontera*, para un total de seis episodios y 55 planchas. (L.R.)

Lobo Cruz

Jim Sullivan fue durante veinticinco años empleado de la compañía naviera Oriental Shipping de Zanzíbar, en la costa Este de África, hasta que la fortuna le echó una mano en la lotería y ¡adiós a la dependencia! La mano fue de tres mil libras esterlinas, justo lo que costaba un viejo buque, al que de inmediato compró y que, también de inmediato, le robaron. Aún la suerte no lo abandonó: trabó amistad con el joven Lobo Cruz, oriundo de Chubut, Argentina, experimentado hombre de mar, audaz aventurero que, además de recuperarle el barco, lo hace ingresar en un área de peligrosos personajes, comerciantes de la droga, contrabandistas de la peor calaña, hasta fulleros despiadados, pasando por la más baja categoría de la ralea portuaria africana, lo que significa, sin dudas, tiros, trompadas, cuchillazos y sangre al por mayor.

El viejo Sullivan ha pasado de ser un ignoto y aburrido empleado de escritorio a vivir la vida intensamente, protagonizando la aventura junto a Juan Lobo Cruz, un tipo al que aprecia y respeta y el que le hace sentir útil, necesario, joven.

La historia es relatada en primera persona por el propio Sullivan; inicia en el *Super Misterix* suplemento del no. 762 semanal, de junio de 1963, y finaliza en el del no. 813, de junio de 1964. Los dibujos estuvieron a cargo de Daniel Haupt. (L.R.)

Lobo Nuncan

Aparece en la revista *Dragón Blanco*, desde su no. 8 –31/8/55–, con dibujos de Carlos Ciernen. Desgraciadamente todo indica que la revista desaparece luego del número nueve, del 7/9/55, lo que nos priva del desarrollo argumental que de todas maneras en las

dos entregas conocidas aporta ricos ingredientes.

Pedro Nuncan vive en un barrio suburbano, en el que se reconocen calles de tierra con los clásicos puentecitos para cruzar las zanjas. La acción transcurre en 1970, es decir quince años después de su producción. Lobo, apelativo que debe a su actividad boxística, retorna de su trabajo como tornero a la pensión de Doña Pepa; una linda vecina, que se adivina novia o proyecto de tal, lo recibe; Lobo le da minga de bola: quiere terminar esa noche de construir el receptor que le permitirá captar las emisiones de la primera expedición lunar. Ve interrumpido su trabajo por tres sujetos que quieren conversar con él, sabiendo muchas cosas de su persona, entre ellas que es un experto aviador, pese a su juventud.

Los recién llegados no andan con vueltas; dos millones, uno ya y otro después del trabajito: arrojar una granada subatómica en el barrio desde un avión. La muerte y la destrucción abarcarían un radio amplio, pero cerca y fuera de él se encuentran los depósitos del Banco Federal, que serían prontamente visitados por la banda, aprovechando la enorme confusión que reinaría.

La indignación, la furia incontenible hace que Lobo se trabe en lucha con los tres, que terminan derribándolo con un disparo de una desconocida arma.

Despierta en un extraño laboratorio acompañado del trío; el que parece dirigir el grupo es un profesor, que le informa que el disparo solo tuvo como objeto anestesiarlo y que la proposición que le habían hecho era a fin de probar definitivamente su hombría de bien y ponerlo en condiciones de soportar el tratamiento que lo ha de convertir en un *Montonero* y le permitirá manejar un arma secreta.

Pasa a referirle luego un extraño relato. Muchos años atrás un director de escuela en la provincia de Córdoba descubrió siniestrado en la ladera de una sierra un vehículo extraterrestre, con un extraño ser, muy herido. Sobrevivió unos días, y en uno de ellos se puso en contacto telepático con el director, a quien transmitió una cantidad asombrosa de conocimientos científicos. A su vez, el director antes de morir puso al tanto de los conocimientos al profesor que ahora relataba todo a Lobo, aconsejándole que los guardase para sí y para un pequeño grupo de hombres elegidos. El profesor tomó para sí la tarea y formó un grupo al que dio el nombre de *Montoneros*.

Los conocimientos adquiridos permitieron a este grupo contar con una serie de adelantos: le refiere que con uno de ellos, la cosmoradio, han captado emisiones radiales hechas en planetas remotísimos y de tal manera conocen la existencia de un planeta, Tenebro, invisible por no reflejar la luz solar, ya que los tenebros aprendieron a absorberla y usarla como fuente de energía; estos seres son invasores de planetas y en el momento de cerrar la segunda –¿y última?– entrega, se dirigían a la tierra con tal fin. (A.F.)

Loco Sexton

Uno de los más altos exponentes del cómic western a nivel internacional, Arturo del Castillo, dibuja espléndidamente este serial iniciado en el no. 13 de *Skorpio* (10/1975), cuyo último episodio fue firmado por HGO y publicado en el no. 62 (5/80); los tres primeros guiones están firmados

con el seudónimo de Enrico Veronese y luego como HGO, para hacer un total de veinte episodios. En uno publicado en el no. 18, HGO figura como *presentador*, con el guión de Saccomanno, quien realiza otros episodios, al igual que Alberto González, Ray Collins, Carlos Albiac y Carnevale; queda uno que es un extraño híbrido con guión de Pedrazzi y dibujo de Enrique Breccia: «Loco Sexton presenta» donde el personaje efectuaba la apertura y cierre del episodio.

El joven reportero Herbert Sexton, despedido del *Tribune*, principal diario de Nueva York, debe buscar nuevos horizontes lejos de las ciudades importantes y recala a Tres Cráneos, típico pueblo del *Far West*, donde con los años logra tener su propio diario, a expensas de una vieja imprenta que no logra terminar de pagar. *El Tribune de Tres Cráneos* se nutre de los acontecimientos comunes en la región y época, los que presentados por el Loco Sexton –así conocido en el pueblo– conforman los distintos episodios de la serie. (R.V.R./A.F.)

Lon Sutter

Dawson, capital de Yukon. Lon Sutter y su compañero Pemmican Joe llegan al pueblo, despertando comentarios adversos de sus habitantes. Fresca es la noticia de la muerte de Roscoe y su gente en un enfrentamiento con Sutter por la posesión de un yacimiento.

Lon, hombre de pocos escrúpulos, vuelve al pueblo por un nuevo trineo, del que pretenderá despojar a algún advenedizo. Clem Harris, una vez que logra éxito en la búsqueda de un yacimiento, ve asaltada su cabaña por indios *yeetahs*, que hieren a su compañero; la llegada de éste a Dawson aborta el intento de Lon de robarle el trineo a Jeff Thomas, un texano recién llegado.

Blizzar Gus, el malhechor más temido de Dawson, parte de inmediato, pretextando ayudar a Clem; Thomas recaba de Lon y Joe lo acompañen con el mismo destino. Tomando un atajo logran llegar antes. Sutter, sorprende al bienintencionado Thomas y se dispone a abandonar a Clem, robándole varias bolsas de oro,

cuando hace su aparición Asiak, hija adoptiva de Clem; creyendo que Lon viene en auxilio le agradece, despertando en él nobles sentimientos. Llega Gus al frente de sus hombres; son derrotados, pero una bala acaba con el postrado Clem, que antes de morir le lega a Lon la estrella de *sheriff* que le confirieran los habitantes de Dawson.

Esta serie fue escrita por Héctor G. Oesterheld para la revista *Dragón Blanco*, a partir de su no. 5 (10/8/55) con realización gráfica de Guillermo Letteri. (A.F.)

Lord Commando

1941. Segunda guerra mundial; en la ciudad de Durlach los alemanes producen en una fábrica un poderoso antibiótico: la germina. El capitán inglés James Reed, conocido por sus compañeros como Lord Commando dirige una misión que arroja a una fuerza de paracaidistas en suelo alemán. El objetivo es conocer el procedimiento de fabricación del novísimo producto y luego destruir la fábrica. Ya en suelo enemigo Lord Commando logra copar Durlach y el doctor Crawford, que es un entendido especialmente enviado para tal fin, se compenetra del funcionamiento de la fábrica, que le es revelado por el doctor Linden, tomado prisionero. Linden lucha tesoneramente por su libertad y por salvar de la destrucción a la fábrica que él dirigía antes de la llegada de los paracaidistas.

Luego de varias peripecias y de resistir el asedio alemán Lord Commando y Nat, su segundo, son evacuados con el resto de los sobrevivientes por los refuerzos llegados de Inglaterra. En el último cuadro se ve a Reed, unos años después de concluida la guerra, en la misma ciudad de Durlach, donde evoca lo sucedido. Es esta la tercer producción de HGO, como las dos primeras publicadas en *Cinemisterio*, desde su no. 82 (23/4/52) hasta el no. 94 (16/07/52), lo que totaliza cincuenta y nueve páginas. Los dibujos están a cargo del italiano Paul Campani. Un par de años después (1/12/54), desde el no. 218 de la misma revista, es retomada la acción con el rencuentro de Lord Commando y Nat en Durlach, en un episodio de corte policial. En esta oportunidad los dibujos están a cargo de Eugenio Zoppi. (A.F.)

Lord Crack

Caso atípico, Lord Crack comienza en el no. 21 del *Suplemento Semanal de Hora Cero* como episodio de «Ernie Pike»; recién tendrá la serie su título propio a partir del no. 61 de la revista (29/10/58). Hugo Pratt, el natural realizador de «Ernie Pike», comienza a compartir la autoría con Bertolini en el no. 37

(14/5/58), para luego quedar este a cargo del personaje en el no. 45 (9/7/58). Moliterni en el no. 53 (3/9/58) y Flores, en el no. 111 (14/10/59), son los otros dos continuadores de la parte gráfica, para los guiones que escribe Héctor Oesterheld.

El apelativo de Lard Crack lo gana el soldado voluntario Bruce Auburn por la ironía de sus compañeros ante su natural incapacidad. El sargento Olivier Forestier, a cargo del reclutamiento, no comprende la obsesión que tiene el muchacho por entrar en el cuerpo de *marines*; Bruce cuenta que desciende de una familia de nobles pero que su padre, laborista, renunció al título para luego morir en las trincheras de la primera gran guerra. Todos los Auburn murieron en el frente y Bruce quiere también él ir a combatir. Olivier, quien ya está por darlo de baja, recuerda que sus antepasados sirvieron corno guardabosques de los Auburn y, divertido por la idea de tenerlo bajo su mando le da una oportunidad, y en varias ocasiones se arrepiente por las innumerables peripecias que viven juntos en el marco de la contienda. (A.F.)

Lord Pampa

Al poco tiempo de la invasión de Polonia por Hitler, como muchos otros hijos de ingleses afincados en la Argentina, Dennis Marlowe, residente en Esquel, siente la obligación de defender la patria de sus padres.

La historia da comienzo cuando Dennis, con su gran amigo Martín Villegas, dueño de una pequeña estación de servicio en el Maitá –cerca de Esquel– realiza el último entrenamiento antes de partir rumbo a Inglaterra. Con dos aparatos nada modernos pero en excelentes condiciones, los muchachos hacen acrobacias, simulando ataques y contrataques. Peter Brownie, veterano de la primera guerra mundial es quien les ha enseñado a volar.

El día antes de la partida Dennis quiere hacer un último recorrido por la zona. Lo inexplicable sucede: un grave accidente lleva a Dennis al hospital,

muy herido. Antes de morir compromete a Martín a ser él quien se incorpore a la R.A.F. Así Martín ve transformada inesperadamente su vida; recién incorporado le asignan una misión. Él no lo sabe, pero el Servicio de Inteligencia ha maquinado un plan para engañar al espionaje alemán. Martín volará un Spitfire –modelo en experimentación pero ya puesto a punto– con el que sufrirá un accidente a fin de que los alemanes crean que el avión aún no está suficientemente preparado. Martín salva su vida, pero el Servicio de Inteligencia lo hace aparecer como muerto, y le da como nueva identidad la de un piloto realmente fallecido, Lord Pamphile.

Así, con su nueva personalidad Martín debe hacerse cargo de una escuadrilla de Spitfires, en Escocia, donde da muestras de valentía y capacidad, pese a no estar acostumbrado a los aviones que se utilizan. En otros destinos posteriores, Martín –ya conocido como Lord Pampa– se gana el reconocimiento de sus superiores. Teniendo siempre presente a su gran amigo Dennis se siente tranquilo: no le ha fallado.

La serie comienza a publicarse en *Rayo Rojo* no. 658 (30/06/92), continúa en el semanario hasta el no. 668, para continuar en *Súper Rayo Rojo*. Hasta el no. 682 (12/62) Francisco Solano López es el encargado de los dibujos; luego y hasta el final de la serie –no. 733 (1/64)– continúa la parte gráfica J. Del Bó. (A.F.)

Lucky Yank

A fines de la Guerra de Secesión una patrulla de nueve hombres del ejército del Norte transporta los dineros del saqueo de Richmond, pero tres de ellos deciden apoderarse del tesoro, eliminando a los seis restantes. Consumado el hecho, uno de los que se supone muerto solo ha quedado herido y es él quien, tiempo después, se encarga de poner en práctica una feroz venganza por su propia cuenta. Lucky Yank, protagonista de la historia, mata en duelo a dos de los asesinos de sus compañeros, y le perdona la vida al tercero en beneficio de su mujer e hijos. Lucky Yank, sin embargo, no es un profesional de las armas o un caza recompensas de fama; se trata solo de un simpático *cowboy*, rápido con las pistolas y las ideas, siempre listo a intervenir en cualquier tipo de problema –suyo o de otros–, haciendo gala y honor a su llamativo nombre de *suertudo*, aunque este, a veces, suele jugarle en su contra.

Con los guiones de H. G. Oesterheld, se dio a conocer en la revista *Frontera Extra*, entre los números 20 (6/60) y 27 (1/61), con lo que totalizó seis episodios en 44 planchas a cargo de Carlos Enrique Vogt. (L.R.)

Lucky Piedras

Todo comienza con el paso de una goleta tripulada por el capitán Cosme Piedras, por el estrecho de Magallanes.

Al llegar a Punta Arenas se les suma Tripay, quien escapado de las corruptas autoridades del lugar, logra sumarse al grupo. El largo viaje está cargado de variadas contingencias, entre ellas la muerte de Caliche. Llegados finalmente al Klondike se enteran del inminente ataque de los indios Tlingit, tribu dominante de esas tierras. Cosme y Bones se adelantan a los otros buscadores y logran que los indios desistan de sus propósitos al convencerlos de evitar una masacre innecesaria. Al llegar el resto de los buscadores al punto del conflicto se sorprenden de la suerte de Bones y Cosme de no haber muerto a manos de los indios: es aquí donde Cosme gana su apodo de Lucky. A partir de aquí Lucky y sus amigos vivirán las más increíbles aventuras en el mágico Klondike. (H.O.)

Los Marcianeros

La historieta de más de cien páginas comenzó en agosto de 1962, en la revista *Súper Misterix*, de Editorial Yago (suplemento del no. 715 semanal), por lo que es contemporánea de otra obra maestra de Oesterheld, el inmortal «Mort Cinder». Solano López fue el primer dibujante, hasta el *Súper* del no. 748 (3/63) sucedido por Julio Schiaffino (758-5/63 al 780-11/63) y Di Benedetto (784-12/63 al 793-1/64).

La saga comienza con una revelación: al igual que sucedió con los vikingos –cuya llegada a América antecedió en siglos a la de Colón– Marte también fue visitado por un grupo de avanzada súper secreto, anterior a las naves no tripuladas (curiosamente también llamadas Viking): los Marcianeros. Se trataba de un selecto grupo de terrestres, reclutados por alguna cualidad o habilidad, sin importar su grado de instrucción. Los elegidos falseaban su muerte (como en «Men in Black», pero 35 años antes) y se nucleaban en Azula, la base marcianera ubicada «en algún lugar de la Antártida». Entre los miembros de este heterogéneo grupo estaban Ramón Rosales (tornero), el doctor Mauricio Stern (profesor de Física en La Sorbona), el profesor Haakon llsund (premio Nobel de Química), Aniceto Garay (peón de campo), Larry Minelli (gánster de New York), Hans Werfel (cirujano alemán), Mario Larco (estudiante), Bob Royce (piloto de pruebas) y Peter Dawson (inglés instructor de comandos).

La base antártica de Azula, esculpida en el hielo, tenía varios pisos y hangares para estacionar varios platos voladores, utilizados por los Marcianeros.

Todo se inicia con el reclutamiento de Ramón Rosales y su compañero Chato, quienes luego de varias peripecias (en las que pierde la vida Percy Brooks) llegan finalmente a Azula. Allí conocen los planes de enviar una tercera expedición a Marte, con el objeto de rescatar a una primera expedición, que llegó a pisar suelo marciano antes de perder toda comunicación con la Tierra.

Esta expedición fracasa (al igual que la segunda), pero Rosales descubre por casualidad la verdadera causa: Charles Brooks (hermano de Percy) había pactado con unos extraterrestres el sabotaje de las misiones a Marte. Los Marcianeros lo enfrentan y Charles muere tras una encarnizada lucha (la muerte de personajes es una constante en esta serie).

Luego Aniceto Garay, Mario Larco y Rosales salen al rescate de la expedición perdida. Ya en el planeta rojo, son atacados por unos *tornados dirigidos*, encuentran los restos de la Marte 1 y son atacados por zombis, que resultan ser los cadáveres de los miembros de la fallida expedición, comandados por una especie de parásito que se aloja en el cerebro de los muertos.

Finalmente, son *rescatados* por los kurmos, una civilización alienígena que les hace creer que los tornados son creados por los marcianos y les entregan una nave para volver a la Tierra. Pero la misma lleva un dispositivo desconocido, que estallará y aniquilará a nuestro planeta. Desde la base de Azula parten varios Marcianeros a detener a nuestros héroes, pero no logran evitar que el dispositivo se desintegre, lo quo provoca una lluvia de monstruosas esporas que intentan dominar la Tierra.

Para esta altura, los tres protagonistas se acercan al planeta Kurmo para destruirlo con una bomba H, mientras todo esto se ve por televisión en dicho planeta alienígena. Los kurmos se defienden y destruyen la nave, pero Garay, Rosales y Larco, sujetados a la bomba, se inmolan para salvar a la Tierra, a la vez que destruyen el planeta Kurmo. Como habrán visto, estamos frente a una de las obras de ciencia-ficción más impactantes de la historieta argentina post-Eternauta. (H.O./F.G.)

Marvo Luna

En el no. 2708 (6/12/71) HGO que ya venía trabajando en la Editorial Atlántida, comienza a serializar en la revista infantil de la casa, *Billiken*, una historieta de ciencia ficción, con el personaje central Marvo Luna.

Marvo Luna era un sabio, un erudito en ciencias que hacía las veces de juguetero. Su tienda de juguetes, llamada El Pato Volador, ocultaba en realidad el más sofisticado laboratorio, con el que el sabio construía sus artefactos para lu-

char contra sus potenciales enemigos. A Marvo lo acompañaba Sapo, su ayudante fiel, pero de pocas luces; con el tiempo se sumarían Ovni González, –apodado así por sus conocimientos sobre el tema, y que a la postre resultara ser en realidad el hijo de unos saturninos–, Tres Pelos y su hermana, la forzuda Patica.

Entre los curiosos personajes a los que se enfrentó el grupo, se destacan Murtor y la Momia Voladora. Esta historieta marca el regreso de una dupla que ya había hecho historia, Solano y HGO, quienes introducen en el argumento algunos guiños al eventual lector adulto, como las manos con múltiples dedos de Murtor y la fisonomía del profesor Hierro, muy similar al Favalli de «El Eternauta».

Cuando Solano López abandona la serie, a partir del no. 2729 (1/5/72) y hasta el no. 2745 (21/8/72) se hace cargo de los dibujos José Muñoz, sucedido a su vez por el binomio Vitacca-Marcos Adán, desde el no. 2754 (23/10/72) hasta el no. 2791 (9/7/73).

Cuatro episodios constituyen el total de la saga: el de presentación, del 2708 de *Billiken* al 2726 (10/4/72) en 19 entregas; «La Estancia Fantasma», del 2727 (17/4/72) al 2745, en 19 entregas; con un intervalo de ocho números comienza en el 2754 (23/10/72) «La Momia Voladora» que termina en el 2777 (2/4/73), en 24 entregas y, finalmente, «El circo del terror», del 2778 (9/4/73) al 2791 –final del personaje– en 14 entregas. (H.O.)

El Mescalero

Editada por Publicaciones Universales (Códex) *Ases del Oeste*, como su nombre lo indica, era una revista dedicada a series del *far-west* americano, mayoritariamente de ese origen, pero con la inclusión de alguna producción nacional.

En el no. 55 (2/10/56) da comienzo este personaje de HGO, con dibujos de lvo Pavone. *Cowboy* de origen incierto, algunos creen que es indio, por haberse

criado con los apaches mezcaleros –de ahí su apelativo– otros lo consideran mexicano, otros sudamericano. Lo concreto, lo que todo el mundo sabe es que es el defensor de Bonanza, su pueblo, decisión tomada junto a El Maestro, su fiel compañero, luego del terrible suceso que vivieran sus habitantes, al ser arrasado el poblado por unos bandidos.

Hasta el no. 78 de la revista (28/5/57) puede corroborarse que El Mescalero era un hombre de no perderse en conjeturas, un verdadero barredor de canallas. (H.O.)

1827 ¡Ataque a la Patagonia!

HGO trabajó en casi todas las grandes editoras de historietas. También lo hizo en la Editorial Dante Quinterno, productora de Patoruzú y sus amigos.

En un emprendimiento distinto a lo que acostumbraba a editar, la casa sale a competir en el segmento de revistas infantiles educativas con *Patoruzito Escolar*. El sumario incluye historietas de origen francées y una de producción autóctona: «1827 ¡Ataque a la Patagonia!».

De corte histórico, cuenta el intento de invasión a Carmen de Patagones perpetrado por los brasileños en el siglo XIX, hecho poco conocido, pero real.

El guión de Oesterheld se fusionó con un gran despliegue gráfico a cargo de Carlos Roume, para dar vida a este excelente trabajo, lamentablemente trunco al dejar de aparecer la revista en su no. 5 (16/4/71). (H.O.)

Monolo

Singular personaje creado por Héctor Germán Oesterheld para la Editorial Dayca. De corte infantil, con argumento que recuerda a los cuentos para pequeños que HGO escribiera profusamente antes de dedicarse de lleno a las historietas, cuenta las aventuras de Monolo, simpático monito que es capaz de enfrentarse a cualquier peligro para ayudar a un amigo.

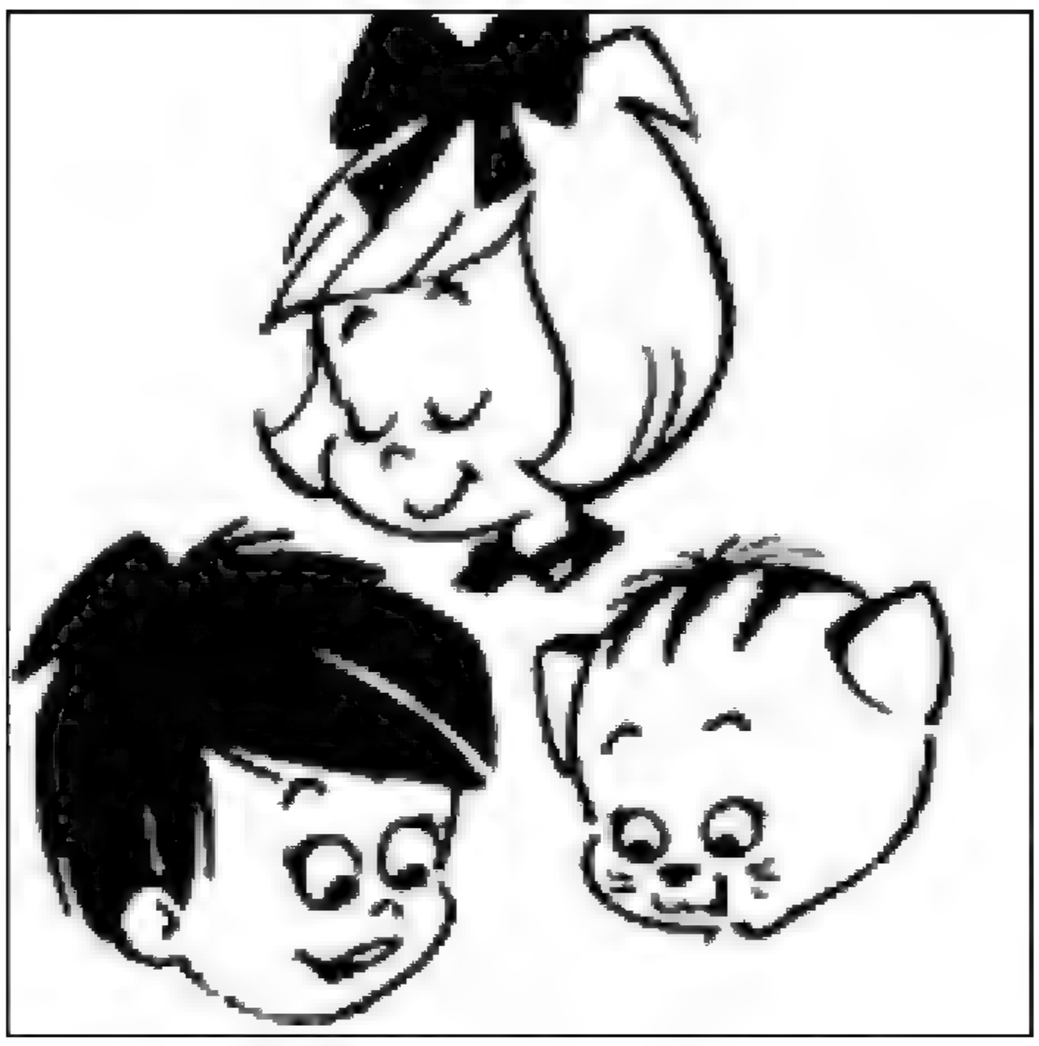
Con dibujos muy originales de Alberto Breccia, fue publicado en su propia revista, en 1965. (H.O.)

Moñita, Panchito y Mis-Mis

Estos personajes de HGO animan un *cuento-historieta* dedicado a los lectores más pequeños de *Papito me Cuenta...* publicación de Editorial Frontera, cuyo primer número apareció el 17/11/59.

La estructura es simple, sencilla pero motorizadora de la imaginación de los infantes de la época.

Moñita y Panchito compran globos y



le dan uno al gatito Mis-Mis; el globo se eleva, y el viento lleva al michino en dirección al río.

Los chicos lo siguen en una lancha y ya lo alcanzan cuando... el globo empieza a subir, subir; entonces lo siguen en un avión, y ya lo alcanzan cuando... el globo empieza a bajar, bajar; y tanto baja que Mis-Mis consigue agarrarse a una calesita; los chicos llegan y los tres, muy contentos dan vueltas, vueltas y más vueltas. Alberto del Castillo es el encargado de la parte gráfica. (A.F.)

Mortimer

Otro ejemplo de oficio y garra de Oesterheld, con el incipiente trabajo de Rubén Sosa, ampliamente influido por Arturo del Castillo y Alberto Breccia. El encuadre, fondos y grisados son de del Castillo y el delineado de figuras con pincel siguen los pasos de Breccia, no dejando entrever todavía al magnífico dibujante que sería después.

El primer episodio apareció bajo el

título «Muerte en el Oeste», adoptando el definitivo en el siguiente.

La historia cuenta las últimas horas del *sheriff* Brody que se enfrenta a la banda de Silver, cobarde bandolero, al que vence en duelo. El policía tiene un lugarteniente, Tommy, que vela por él y que no puede impedir, en un descuido, que Silver mate al anciano a traición. Aquí aparece Mortimer y en duelo limpio venga al *sheriff*.

Tommy se entera que Mortimer es en realidad hermano del funcionario. El extraño, dolorido, sigue su camino y el

ayudante, que no quiere asumir la continuidad en el puesto, decide horas después reunirse con él. Mientras tanto Mortimer halla a un huérfano llorando entre los restos de una caravana destruida por un renegado llamado El Esqueleto, acompañado por una banda de indios. Encuentran al forajido y se baten. Cuando Esqueleto va a matar al *cowboy* aparece Tommy y lo salva. Reducen a la banda y cuando los llevan prisioneros a San Francisco, el bandido y sus acólitos huyen. Llegados a la ciudad quiere la casualidad que lo hallen en un *saloon* y en un duelo con lámparas y espejos rotos, balazos y amenazas, Mortimer lo mata, vengando la muerte de los padres de Sandy, el pequeño huérfano. Ahora los tres, Mortimer, Tommy y Sandy, iniciarán un camino de aventuras al aire libre.

Se publicó en *Hora Cero Extra!* entre los números 36 (6/2/61) y 48 (15/9/61). (R.V.R.)

Nahuel Barros

Agregándose al plantel inicial del *Suplemento Semanal de Hora Cero*, en su no. 7 (16/10/57), comienza esta serie de HGO; situada la acción en la pampa salvaje del siglo XIX, recién en la novena plancha de las cincuenta que componen el primer episodio se puede visualizar al protagonista, que recibe en una sitiada tapera al teniente Lastra, perseguido por los mismos pampas.

Simple en sus actos y dichos Nahuel resta importancia a heroicidades; para él todo pasa por una vieja deuda que tiene con Tralcán, cacique pampa, y todo lo que se oponga a ello será sorteado por Barros. Al final del episodio se devela que Tralcán es hermano de Nahuel y la deuda pendiente con este resulta ser no dar libertad de acción a un hermano en común, lo que Nahuel había prometido a la madre revertir.

Otros ocho episodios se suceden en la revista semanal, mientras que por dos veces aparece en *Hora Cero Extra!*: números 6 y 7 (febrero y marzo de 1959), para un total de 187 planchas.

Carlos Roume redita aquí su labor de «Patria vieja», dando vida a los paisajes pampeanos con sus elementos característicos, uno de ellos el más caro a su sensibilidad de pintor: el caballo Pampa. (A.F.)

Nekroadamus

Una muestra excelente de tratamiento romántico –en el sentido del Romanticismo como movimiento estético– es lo que propone HGO con este personaje, que comienza en el no. 17 de *Skorpio* (febrero de 1976), de los que el creador escribe trece episodios; el últi-

mo publicado en el no. 54 (6/79). Otros guionistas son Guillermo Saccomanno, Carlos Trillo, Ray Collins, De los Santos y Walter Slavich.

La magistral puesta en página es de Horacio Lalia, en uno de sus mejores momentos de inspiración gótica. Nekrodamus es un demonio rencarnado en busca de la salvación de su alma, acompañado por su fiel servidor Gor, otro demonio arrepentido. (R.V.R.)

Nikky Andrada

«Comenzamos aquí la publicación de los "Recuerdos de Aniceto Andrada, inspector retirado". Nikky es como figura en la lista de la delincuencia internacional...». Así rezaba el copete presentación de esta serie, en el no. 75 de *Hora Cero Extra!* (marzo de 1963); lamentablemente este fue el único episodio publicado.

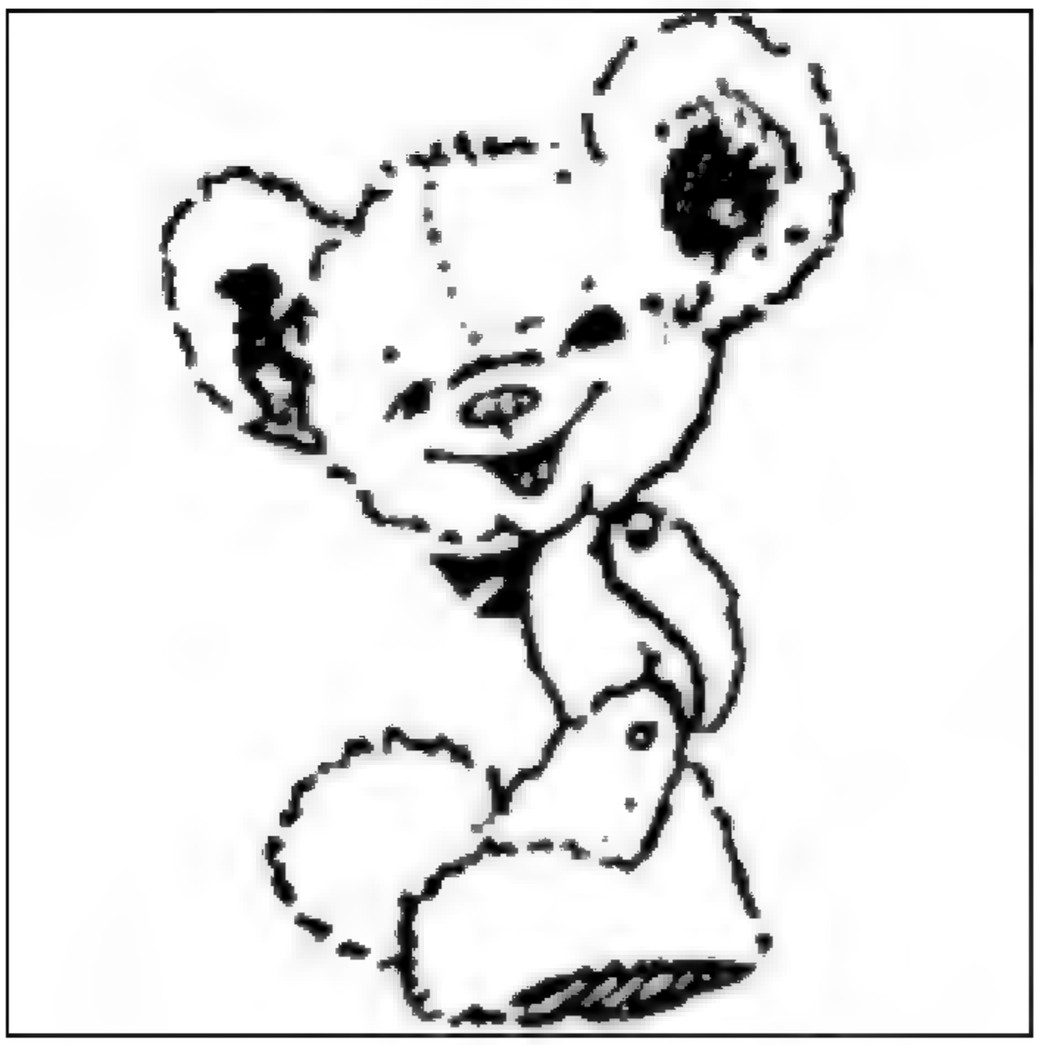
Dibujado por Di Benedetto, la acción la relata el comisario Nikky Andrada, y transcurre en el Buenos Aires de la época, en plena guerra contra el contrabando y luchando con las medidas económicas del ingeniero Alsogaray. Clarita Minden, diecisiete años, ha desaparecido. Su padre, Roberto vive dedicado a los negocios, es industrial, fabricante de medias. Sus días transcurren entre los problemas propios de la empresa, los *arreglos* necesarios para zafar de impuestos, y la compra sistemática de artículos a contrabandistas. Un pretendiente de la chica, El Impala –así lo conocen por la marca de su automóvil– resulta ser un influyente vinculado con *importadores* brasileños, al que nunca se le pudo probar nada... mucho dinero en juego. El es el raptor.

La prefectura hace un buen trabajo de reconocimiento: el auto aparece en un rancho, en una sección de las islas del Tigre, en el Río Capitán. Nikky, encargado del caso, fracasa al tratar de afrontarlos: mejor armamento y una poderosa y veloz lancha dejan *pagando* a los policías, que sufren la pérdida de dos hombres.

Nikky Andrada no puede soportar el reproche de Roberto Minden, y se despacha a gusto: con su forma de ser y proceder el mismo Minden, y tantos otros como él, son los culpables de que los malhechores superen en su armamento y medios de locomoción a la policía: en otras palabras, ¡el mismo padre es culpable de la suerte de su hija! Clarita aparece al mes, destruida por dentro; al año ya tiene ocho arrestos por manejar ebria y drogada. No la mataron físicamente, eran demasiado hábiles para eso... (A.F.)

El osito Oscar

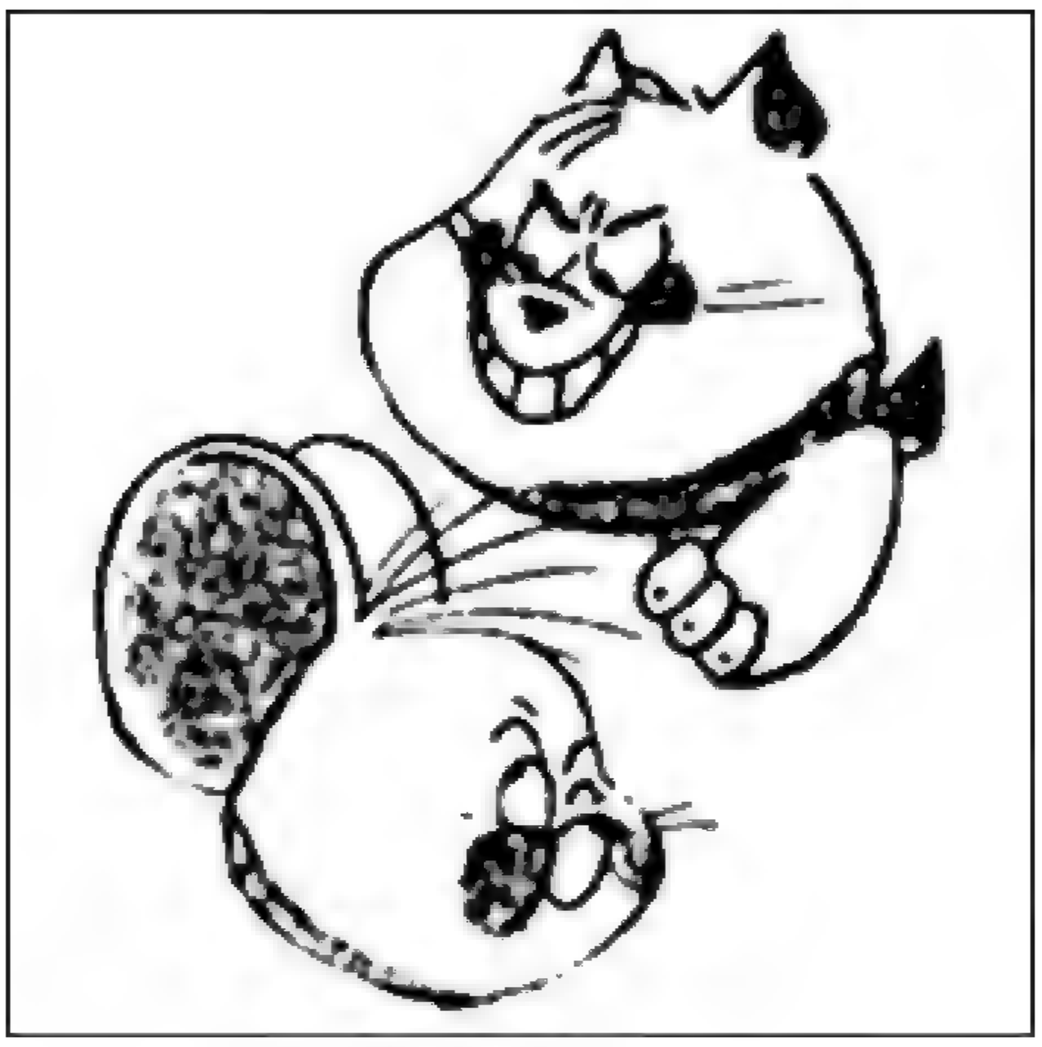
Esta serie infantil, con cálidos dibujos de Nelly Oesterheld, hermana de HGO, tiene la particularidad de que su personaje central es un osito de peluche



que ha cobrado vida, como el Pinocho de Collodi. Su gran amigo es el zorrino Bino, este sí un animalito animado. Juntos viven sus sencillas andanzas en las páginas de *Papito me Cuenta...*, publicación de la Editorial Frontera (no. 1, 17/11/59). (A.F.)

Panceta y Pegote

Serie infantil de HGO basada en la eterna lucha de gatos y ratones. Tanto Pegote –el gato– como Panceta –el ratoncito– tratan de inculparese mutuamente las travesuras que cotidianamente afectan el hogar de la humana familia con que conviven. Los dibujos son de Alberto del Castillo, publicándose en 1959-60 en la revista de Editorial Frontera *Papito me Cuenta...* (A.F.)



Pappy Bodyngton

En 1962, para la revista *Círculo Rojo* de la Editorial Bruguera, Héctor Germán Oesterheld creó este personaje, aviador americano durante la segunda guerra mundial, en el Pacífico.

Capitán a cargo de un escuadrón de Cor-

sairs vivía distintas situaciones propias de la contienda, en compañía de sus amigos Chuck Morgan y Zito. El dibujante a cargo de esta serie fue Mut Ribas. (A.F.)

Pat Dune

Cuarentón, algo canoso, caminando con un bastón que denota una renguera, Pat Dune, ex púgil, es asiduo concurrente a los espectáculos boxísticos. Una noche, *haciendo tiempo* en un bar para ingresar al estadio directamente a ver la pelea principal, sorprende la conversación de un preliminarista, Mike Flloyd, que confiesa a un amigo no estar en condiciones para subir al ring, pero que lo va a hacer para cobrar unos dólares y mandárselos a su familia, para la cura de un hermano enfermo. Pat decide ver en acción a Mike y durante la velada debe aguantar a un compañero de platea, Mario, que no ahorra frases despectivas contra Mike. Como era de prever, este pierde la pelea; al salir Pat sigue a Mario y lo encara, descargando su bronca en la cara, en la forma de unos cuantos cachetazos; también lo pone al tanto de la situación que está viviendo Mike. Un sincero remordimiento hace que Mario lleve dinero a la madre del púgil en nombre de Pat.

Leopoldo Durañona dio vida gráfica a este personaje de HGO, en un único episodio publicado en *Hora Cero Extra!* no. 32, del 3 de noviembre de 1960. (A.F.)

Paul Neutrón

Es una pequeño serial desarrollado en 53 páginas a través de 9 entregas, con dibujos de Julio Schiaffino. La historia, de frecuente recurrencia en el quehacer de Oesterheld, narra las vivencias extraordinarias del personaje central, un profesor de Física en la Universidad de Brighton, que es secuestrado por un grupo de científicos terrestres, apartados del mundo en el fondo del mar, luego de haberlo decidido en el transcurso de la segunda guerra mundial, cuando estaban adelantados unos veinte años a la ciencia oficial.

El secuestro obedece a que Paul Neu-

trón ha sido *probado* en sus cualidades morales con una evaluación satisfactoria su, por lo que resultó elegido para integrar el grupo.

El problema que tienen delante es el misterio de un ídolo en una de las islas polinesias; este ídolo resulta ser una alarma interplanetaria que avisa sobre el desarrollo tecnológico de los terrestres a una civilización sideral, compuesta por descendientes de tres parejas de kanakas –los mismos que habitan la isla– llevados unos ochocientos años atrás por los habitantes del planeta Minka y que se han multiplicado superando a sus antiguos señores hasta tomar el poder. Toda la trama resulta ser también una *prueba moral* urdida por los extraterrestres para saber si pueden confiar en los hombres para emprender una campaña conjunta para afrontar un peligro terrible que amenaza a varias civilizaciones.

Dentro de la producción de Oesterheld, es el segundo ejemplo de la trilogía que se compone con «Uma-Uma» y «La guerra de los antartes» y trata el tema con las mismas bases y conceptos, afirmando una vez más el optimismo del autor sobre el porvenir y la capacidad moral de la mayoría de la especie. Técnicamente, para su capacidad, está escrita *de taquito* y en cuanto a la parte gráfica, es uno de los últimos pasos previos de Julio Schiaffino antes de su salto a Europa.

Se publicó entre los números 43 (22/06/61) y 52 (07/11/61) de *Hora Cero Extra!*, y es la última creación de HGO para la etapa de su emprendimiento editorial. (R.V.R.)

Picatortas

«Picatortas es un pajarito todo despeinado y va volando entre flores rojas, entre flores azules, entre flores amarillas» escribe HGO en el primer cuadro aparecido en el no. 1 de *Papito me Cuenta...* (17/11/59). Se ve al pichón volando y comiendo un pastelito, en el dibujo de Alberto del Castillo.

Encontrar una tapita de gaseosa y llevársela a una pobre paloma a la que el sol le daba mucho en la cabeza, para

que pueda usarla como sombrero, es su buena obra del día. La paloma deja de llorar y queda muy contenta con su original prenda. (A.F.)

Quesete

También presentada como «La escuela del señor Quesete», esta serie para pequeños lectores de HGO apareció publicada en *Papito me Cuenta...*, revista de la Editorial Frontera, en los años 1959-60. Quesete es el maestro de la escuela de ratoncitos, donde además de enseñarles a los pequeños roedores el aprendizaje formal de las materias escolares, les inculca los valores morales

esenciales para formarlos como ratones de bien. Los dibujos están a cargo de Nelly Oesterheld. (A.F.)

Ray Kent

En el atolón AF3 el profesor Ray Kent dirige una prueba con una nueva bomba atómica, de poder muy superior a la conocida. Un ministro y un almirante son los principales testigos; el experimento falla, la bomba no explota. Ya había mucha gente en contra de dilapidar los millones necesarios para la concreción del ensayo. El almirante reprocha duramente a Kent el fracaso.

Va solo al atolón y encuentra el cable de transmisión del impulso eléctrico cortado ¡sabotaje! No tiene testigos, él mismo podría simular el corte... Vuelto a la universidad donde dicta clases el rector le solicita la renuncia: todas *pálidas*. Va a su alojamiento y se encuentra con una reportera del *Chicago Times*, Alice Brown, testigo de una conversación entre los involucrados en el sabotaje, que concretaron con un certero disparo en el cable. Investigando a los saboteadores Kent llega a la mansión del profesor Connor. Escondido escucha cómo Connor relata que saboteó el experimento para lograr que un conocido suyo, de nombre Moore, ocupe el lugar de Ray y desde allí aumente la potencia de la explosión en el segundo e inminente experimento. Objetivo: eli-

minar a los más importantes sabios atómicos que presenciarían la prueba desde una distancia teóricamente segura. Ray Kent logra llegar a tiempo: lanzando una bomba convencional sobre el artefacto nuclear vuelve a cortar los hilos transmisores.

En el semanario de Códex *Pancho López*, desde su primer número (9/9/57) se publica esta serie que HGO firma como Gilbert; los dibujos están a cargo de Eugenio Zoppi. (A.F.)

Ray Kitt

El primer trabajo publicado de HGO en el campo de los cómics no es una

historieta en el sentido estricto, sino una especie de novela gráfica, interpolando cuadros historietísticos con párrafos de literatura convencional. Esta serie marca el debut, también, de una dupla que daría que hablar en el futuro, ya que los dibujos fueron realizados por un incipiente Hugo Pratt.

La historia se desarrolla a partir del no. 37 de *Cinemisterio* (16/5/51), contando las aventuras de un inspector de la Sureté francesa.

En el primer episodio –que no se presentaba con el nombre del personaje, sino con el título «Muerte entre las tumbas»– Ray Kitt conoce a quien será su compañero de aventuras, el periodista Bossuett, con lo que se desarrolla una aventura de intrigas, asesinatos, tráfico de estupefacientes y venganzas en la pequeña villa francesa de Les Perries. Su segunda y última aventura –ya con el título de «Ray Kitt»– lo encuentra en Buenos Aires, tras la pista del diamante indio *assassin*. Culmina en el no. 42 de la revista (18/7/51).

Ray Kitt es un duro, al mejor estilo Spade; incluso sus posturas frente a algunas situaciones así lo demuestran: él es un verdadero detective, que antepone la profesión a su éxito personal. (H.O.)

Rayo verde

Mister Stone, propietario del *ranch* Tres Cruces, llega al pueblo acompañado por sus hijos Helen y Nat. Ha cerra-

do una operación comercial y trae lo producido para depositar en el banco. Teme un asalto; Nat –engreído, petulante– le expresa que se quede tranquilo, nadie se animará a tal cosa estando él presente. Es al primero que derriban, luego un balazo da en el hombro del padre. Los asaltantes arrebatan el maletín con la plata y huyen. De pronto, veloz como un rayo, un vaquero, enmascarado y con una vestimenta totalmente verde, sale en persecución de los malhechores: uno a uno los derriba y por último derrota al jefe de la banda, y lo lleva preso al pueblo. Entrega el maletín a Helen y se va, velozmente, provocando el comentario de los pobladores: «parecía un rayo verde». El texto del último cartucho vertical de la historieta, terminaba con una exhortación al lector: «No deje de leer el próximo episodio». No lo hubo. Esta única entrega se publicó en *Frontera Extra!* no. 28 (febrero 1961), dibujando Di Benedetto el guión de HGO. (A.F.)

Richard Long

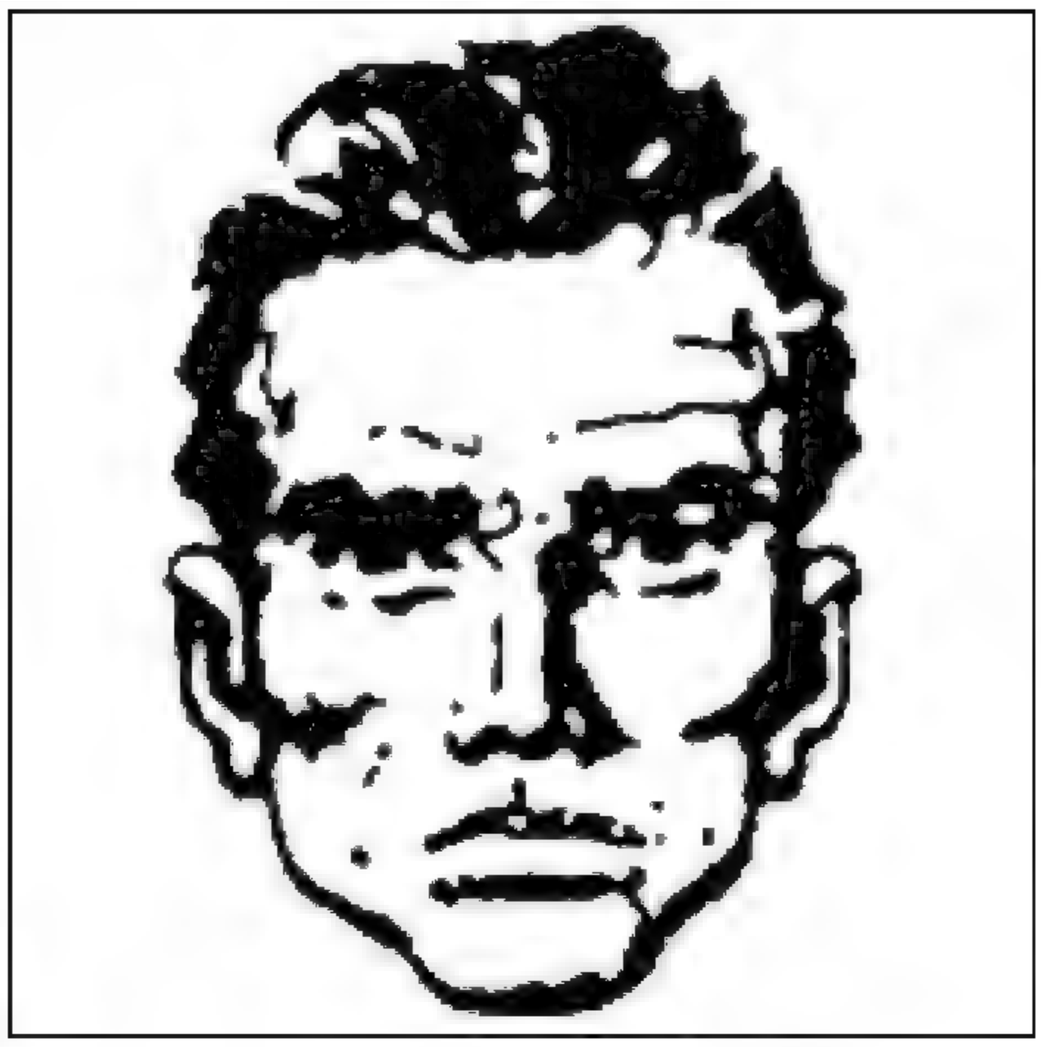
Todo comienza en una oscura calle francesa. Richard Long, asesino a sueldo tiene la fácil misión –encomendada por el Boss– de matar a Horne, un agente del Sin Cara. Por su parte Horne tiene las mismas órdenes, pero a la inversa: matar a Long. Pero Horne resulta ser una mujer, y en el momento del encuentro fatal surge la pasión y por primera vez ninguno de los dos mata al contrario: sacian su amor en un cuarto de hotel acompañados por la música de Paul McCartney.

Long debe asumir su fracaso; se dirige a la agencia teatral que sirve de pantalla al Boss, quien lo felicita por su trabajo. Tras la sorpresa Long lo comprende todo: el Sin Cara no perdonó la traición y mató brutalmente a Marie Horne.

Richard sale a buscar al Sin Cara para vengar a su furtivo amor. Se enfrentan en un bar de mala muerte, pero el Sin Cara da un revés a la historia: la muerte de Marie fue una excusa para atraer a Long... le propone un trabajo, Richard acepta y... allí termina la historia, un preámbulo de la que se perfilaba como una gran historieta de serie negra. Magistralmente planteada por HGO y brillantemente interpretada gráficamente por Alberto Breccia en su primera experimentación con *collage*, apareció en un número del suplemento de historietas de la revista *Karina*, en 1966. (H.O.)

Roland el corsario

El joven Gaspar justo antes de encauzarse en una vida ordenada de estudios, visita a su primo Roland, que bajo el padrinazgo del navegante aventurero Neville se ha convertido en un há-



bil timonel y conoce todo el Caribe de memoria.

Los acontecimientos llevan a Roland a tomar un bergantín y Gaspar se une a la tripulación tras la muerte del tío Neville. Ellos dos, junto a un grupo de piratas surcarán los mares a bordo del Caimán Negro, encontrando aventuras y muertes por doquier.

HGO realizó 63 episodios de esta serie, tentativamente titulada «Gan de la Martinica»; el primer episodio –«El Caimán Negro»– lo presentó HGO el 25/4/72, y fue publicado en el *Anuario Fantasía* no. 1 (1/73). Los dibujantes fueron José Luis García López (episodios 1 al 27), Mangiarotti (28/55 y 61/62) Andrada (56/60) y Roura (63). (D.A.)

Rolo

Bajo el nombre inicial de «Rolo, el marciano adoptivo» en el no. 1 de *Hora Cero* –mayo de 1957– se comienza a publicar esta saga. Durante el primer año (13 episodios) Oesterheld, bajo el nombre de C.de la Vega, teje el destino de este pobre maestro de escuela transformado en aventurero espacial. Los últimos tres capítulos son escritos por Jorge Mora, quien clausura finalmente la aventura en agosto de 1958. También aparecen siete episodios unitarios –una vez terminada la saga– en el *Hora Cero Extra!*, bajo la autoría de Mora y con características distintas a las originales. Solano López, por su parte, dibuja todos los episodios de Rolo (246 páginas).

¿Qué propone de nuevo Rolo dentro de la obra de Oesterheld? Sin duda aquí están planteados los rasgos básicos de su forma narrativa: la *Aventura* llama a la puerta de un grupo de hombres que se verán forzados a transformarse en héroes al adquirir conciencia de su condición humana.

Pero HGO elige la realidad argentina y los personajes inmersos en ella para aventurarlos en una saga fantacientífica, encarada desde un punto de vista sumamente realista.

Es por este motivo que el grupo de hombres-héroes difiere (si no en fondo, sí en forma) de los protagonistas de

otras historias. En el grupo están representadas todas las tipologías de la forma de ser porteña: Rolo, maestro de quinto grado, presidente de la comisión directiva del club del barrio Querandíes (que luego se llamará Meteoro); Fierro Lara, vicepresidente y tornero; Fideo Ribas, tipógrafo y secretario; Mediavaca Arrastía, peón de un frigorífico; y Crema Pérez, tesorero del club, quien resume la poética nostalgia del tango y el cafetín.

Como se ve, en este grupo está el germen del que más tarde se formará alrededor de Juan Salvo. En ambos casos, ninguno de los dos tuvo una preparación previa para ser portadores de la esperanza humana. Algunas de las innovaciones de «Rolo» fueron utilizadas luego por Queen Martin en su serie «The Invaders» (la invasión extraterrestre que debe permanecer oculta, invasores que desaparecen al ser objeto de violencia física), pero la más importante, la de intentar traer la aventura a la realidad argentina en un género habitualmente identificado con héroes norteamericanos, no ha sido tan comentada ni difundida. Seguramente porque «Rolo» es principalmente un intento, un experimento del cual no se sabe qué resultará. Por eso la historia se desviará y terminará siendo una parodia de lo que quiso ser.

En la larga saga inicial de «Rolo encontramos tres etapas muy marcadas, que nos revelan este carácter experimental de la obra. La historieta, que había comenzado con un realismo localista, se aleja de ese terreno a medida que se radicaliza el contraste entre el costumbrismo (representado por los miembros de la comisión) y la desmesurada realidad en la que estos se ven envueltos. Esto fuerza a resolver la trama por el lado de la parodia, lejos del espíritu original.

Entre los episodios 1 y 4 se conoce la invasión de los Pargas, comienza la lucha, se da el encuentro con Tcha (Parga arrepentido que ayudará a la resistencia) y vemos las primeras batallas con platos voladores en los alrededores de Buenos Aires. En el último capítulo los héroes destruyen la flota y se apoderan de la nave madre. Es el momento del cambio.

En los episodios 5 a 12 vemos la lucha por la liberación de Marte. El argumento empieza a tomar rasgos propios de la *space-opera* (viajes espaciales, monstruos intergalácticos y armas láser), un terreno apropiado para las aventuras de un héroe yankee, pero poco propicio para un grupo de criollos metidos a aventureros. La trama, en vez de desarrollarse, se complica.

Y el decimotercer episodio cuenta el regreso a la Tierra y un desafío futbolístico con unos *robots*. El tono del guión vira hacia la farsa y le escatima una resolución realista a una historieta con pretensiones originales de serlo. Incluso Rolo y el Crema adoptan los rasgos de Frondizi y Gómez, presidente y vice de aquel entonces. Los episodios unitarios también mantienen la sátira como centro de la anécdota que se cuenta. (H.O./F.G.)

Ronnie Lea El Muertero

De los personajes creados por Oesterheld en Chile, resalta este singular *cowboy*. Mezcla de aventurero y justiciero del oeste, alguna vez dijo que luchaba «para hacer del *far west* un lugar

más seguro». Se sabe que fue educado por los indios Navajos, de los que aplica su filosofía frente a la adversidad: una vez realizó un verdadero *consejo de guerra* con sus amigos para decidir cómo enfrentar un ataque. Tiene que cumplir una venganza y recuperar su verdadera tierra. Aprendió mucho del viejo Courage, cazador de búfalos que perdiera una pierna en lucha con los indios Pawnees.

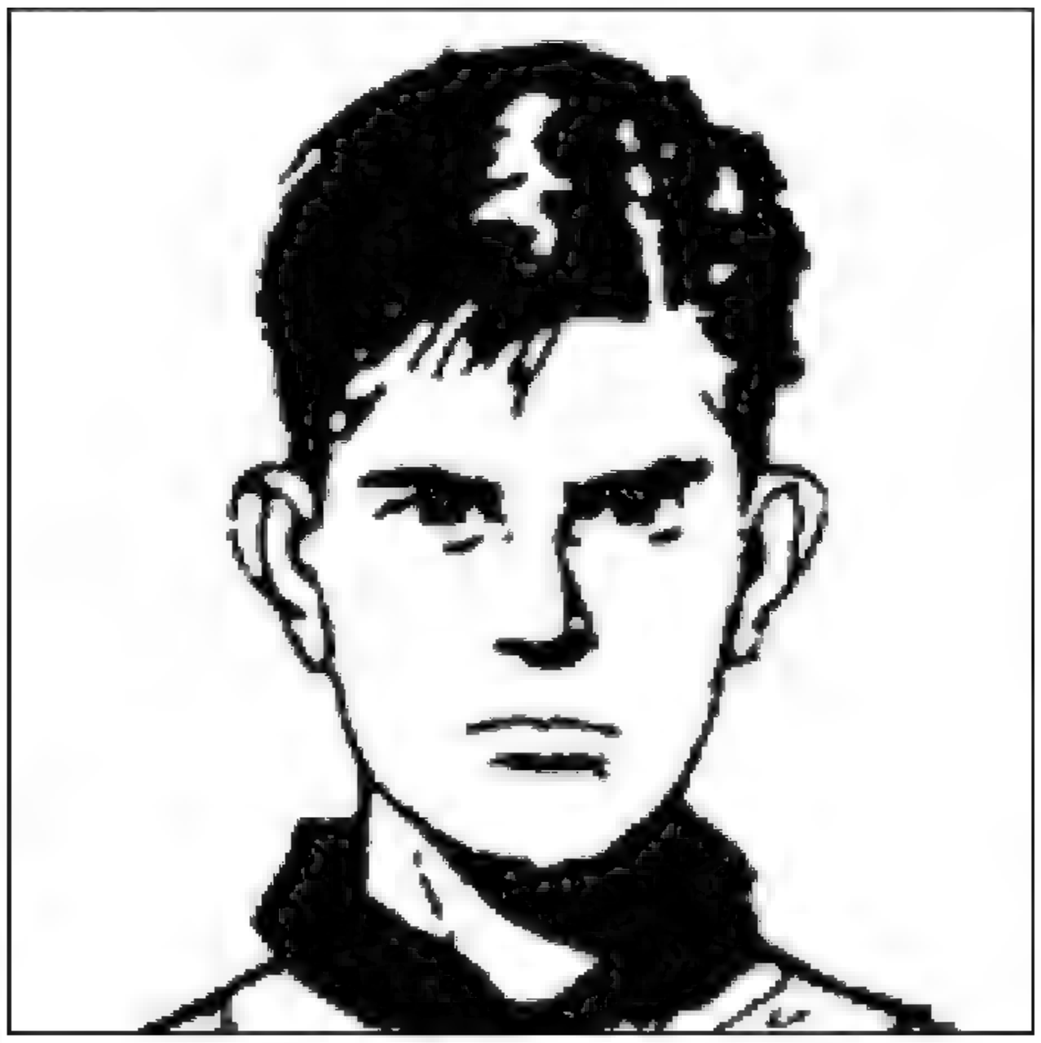
Ronnie Lea El Muertero no está solo en su cruzada: lo acompañan el sargento Cross y Marduque Barney, con quienes comparte el rancho Potrillo, lugar de partida y cierre de las aventuras. El Muertero se enfrenta a los más diversos peligros, salva incluso al presidente Lincoln de ser secuestrado por una banda de forajidos.

Esta serie se publica en 1967, en las páginas de la revista chilena *Far West* de la editorial Zig-Zag, a partir del número 20 de la colección. Los guiones de HGO son dibujados por Germán Gabler. (H.O.)

Rul de la Luna

A partir del no. 15 de *Frontera* (6/58) y por veintiún episodios se desarrolló esta serie de HGO, iniciándola en los dibujos Solano López en las primeras dieciséis entregas –hasta el no. 30, 9/59– en las que totalizó 148 planchas, y las concluyó Marinosky en cinco episodios (el último de Jorge Mora en *Frontera* no. 35, 2/60) con 44 páginas en total.

El argumento describe a dos jóvenes amigos –Raúl Rul Tala y Pedro Andino– de la localidad de Maipú, en la provincia de Buenos Aires, ayudando a un extraterrestre llamado Cem a intentar regresar a su hogar: la Luna. Para esa misión Cem logra apoderarse de una cosmonave norteamericana y con ella, los tres parten en viaje interplanetario. En pleno vuelo, luego de rescatar a la perra Laika del satélite ruso, son tomados prisioneros por los *leminos*, seres que se dedican a capturar ejemplares de animales, plantas y todo tipo de especies inteligentes del universo, entre las que se encuentra una



chica de nombre Satia, de Saturno. Junto a ella los tres amigos, luego de enfrentarse con los *leminos* y derrotarlos, logran acceder al dominio de la nave y deciden regresar a los demás seres capturados a sus respectivos mundos. La serie se extiende en permanentes acciones aventureras por fantásticos planetas. (L.R.)

Rumbo a las estrellas

Uno de los primeros trabajos detectados de HGO en la Editorial Atlántida; comienza en *Billiken* no. 2351 (1/2/65), con dibujos de Eugenio Zoppi, y concluye en el no. 2356 (8/3/65). En la presentación, Ray García, que hace el relato en primera persona, dice: «Soy corresponsal del átomo y del espacio. Sí, no se asombren, como hay reporteros para la guerra, el deporte, la política, la moda, yo soy reportero de los descubrimientos atómicos, de las conquistas espaciales. Pero entendámonos, yo no escribo sobre los aspectos técnicos o científicos, pues no estoy preparado para hacerlo; mis relatos tratan de narrar las dudas, las angustias, los terrores de los hombres que, con abdicación total, jugándose a veces la vida o la razón están haciendo posible el estupendo salto del hombre hacia lo desconocido. El relato que ahora leerán es un buen ejemplo de mi trabajo. Ningún gran diario lo publicará pero pinta en forma cabal las tremendas tensiones a que se ven sometidos los Cristóbal Colón del espacio».

El relato en sí trata de urgente viaje espacial tripulado, a cargo de dos astronautas, programado quemando etapas, por una razón de Estado que no se da a conocer. Llegados a un punto límite, los tripulantes deben decidir la destrucción de la cápsula espacial y de sus vidas. Uno de ellos se opone, el otro cumple la orden, para, en el cuadro siguiente, enterarse los cosmonautas y el lector, que todo ha sido un simulacro, un *test* de los tantos que estaban programados para seleccionar a aquellos que alguna vez sí irían rumbo a las estrellas. (H.O./A.F.)

Russ Congo

Creado por Oesterheld y José Clemen, para *Top*, comienza a publicarse en el no. 2 de esta revista, en agosto de 1971, y continúa ininterrumpidamente hasta el no. 7, en enero de 1972. En el no. 5 la serie cambia de dibujante, cuando Kato asume la responsabilidad de continuarla hasta el final, por lo que pierde valor estético frente a un Clemen que muestra sus años de profesionalismo en este campo.

La historia. Todo comienza en la selva africana con una persecución por parte de unos mercenarios, en la que muere Fred, amigo de Ruz; uno de los mercenarios, Tab, intenta desertar del grupo para volver a Kairobi, lugar donde se en-

cuentra la misteriosa bailarina Kimara, de quien está enamorado. Sus compañeros al enterarse del intento de deserción deciden matarlo, pero, aunque herido, logra escaparse. Por una confusión Russ cree que Tab quiso salvar a Fred y lo rescata herido de la selva después de dar muerte a todo el grupo guerrillero. Luego de varios días Tab se recupera y Russ le ofrece ser su compañero de trabajo, en remplazo de Fred. Allí Tab conoce al zulú Kumbo y a Leticia, la directora de un hospital-granja-escuela para los masai y con la que Russ tiene una entrañable relación.

Más adelante nos enteramos de alguno aspectos desconocidos de este personaje: Russ Congo había sido también un mercenario, sirviendo a las órdenes del capitán Schmitzer, un veterano alemán que había luchado junto a Rommel. Russ, que en ese momento usaba el alias de Cash, combatía en Kenia contra los mau-mau, a favor de los ingleses. Los mercenarios caen emboscados por los aborígenes y solo se salva Russ, allí conoce a Leticia; finalmente Russ cambia de bando y comienza a defender a la tribu local. Russ es un cazador, un guía al que se puede contratar para viajar y conocer como nadie la selva; es experto en las artes curativas de los viejos médicos brujos. En sus historias, por cierto bastante violentas, hay muerte de animales por doquier –sin mediar el menor atisbo de lástima por parte de los cazadores de turno– engaños amorosos y otras alternativas de la dura vida en África. (H.O.)

Santos Bravo

Es el año 1810, año de grandes definiciones históricas. Santos Bravo galopa por la región del Suquía (hoy Río 1°) junto a las estribaciones montañosas de Córdoba, acompañado por Villafañe, su anciano amigo. Su cometido es vender la tropilla que arrea para casarse con Juliana. Al caer la noche son asaltados por matreros a los que comanda el Toro Galarza, famoso forajido. Una partida militar los halla y socorre, ya que Santos ha quedado muy mal herido. Da la suer-

te que la partida esté a cargo del brigadier Estanislao López. Armando una angarilla, traslada a Santos hasta Santa Fe. Cuando se recupera, decide alistarse en el ejército de Belgrano, que inicia la campaña del Paraguay.

Una larga y penosa marcha los va acercando al objetivo. Belgrano es vencido en dos batallas por la bravura paraguaya, y Santos, capturado junto con López, son embarcados en una fragata española rumbo a Montevideo, en posesión de los europeos. Aprovechando una tormenta sobre el río, Santos y López huyen. Los recogen los hombres de Rondeau, el general que sitia la ciudad uruguaya. Santos rechaza unirse a ellos. Desea regresar a su tierra. Ya solo en la pradera encuentra un poblado donde mantiene una pelea con un valentón y lo vence. El viaje a Córdoba prosigue con varios incidentes. Cuando llega a su rancho se entera que sus padres han sido asesinados y Juliana raptada por la banda del Toro Galarza.

Destrozado, inicia la búsqueda de Galarza hasta encontrarlo y vencerlo, rescatando a su novia.

Esta historia, cuyo primer capítulo escribe Jorge Mora, aparece en *Frontera Extra* no. 30 (4/61) abandonando en solo dos capítulos el lineamento histórico real inicial y entrando en el territorio gauchesco. El lenguaje es débil y confuso, muy lejos de «Patria vieja» y algún que otro de los episodios está más cerca de la novela gráfica. Desde el segundo episodio firma el guión HGO, finalizando la serie en la misma revista no. 37 (12/61).

El trabajo de Juan Arancio, primerizo, –en 72 páginas– es excelente en el movimiento de masas y el manejo de luces y sombras, aunque no puede evitar las dudas lógicas de todo principiante. (R.VR.)

Santos Palma

Esta es la simple historia de un joven que –siguiendo los pasos del Chueco Fangio– desde un taller del pequeño pueblo de Catriel, en La Pampa, llega a ser campeón mundial en la F-1.

Entre esa largada y esa meta su carrera está marcada por encuentros y desencuentros con la suerte: aunque sin poder terminarla, hace una formidable carrera en su pueblo, en ocasión de la presentación del campeón Piaggio; este lo invita a trabajar en su taller de Buenos Aires. Allí conoce a Isabel, la hija del campeón, de quien se enamora; Piaggio sufre un accidente que lo aleja de las competencias. A partir de ese infortunio, pasa a dirigir el equipo. Por una falla mecánica Santos Palma no puede ganar una carrera; Piaggio lo tilda de cobarde. Santos toma distancia del director y su equipo, y para competir en TC en el interior. Un

ventajoso pero extraño contrato lo lleva a competir en África, en el equipo de un rey gulú. Luego de varias alternativas, el periplo concluye con la vuelta a Buenos Aires, rencontrándose con Piaggio, Isabel y todos sus afectos. De allí en adelante una carrera sin tropiezos lo lleva al triunfal final de la bandera a cuadros.

Se dio a conocer en el primer *Súper Misterix* de la Editorial Yago (8/62), suplemento del no. 715. Hasta noviembre de 1963 los guiones son de HGO, con dibujos de Carlos Cruz. La serie es concluida en mayo-junio de 1964 por Ray Collins, con dibujos de Schiaffino. (A.F.)

Satanka

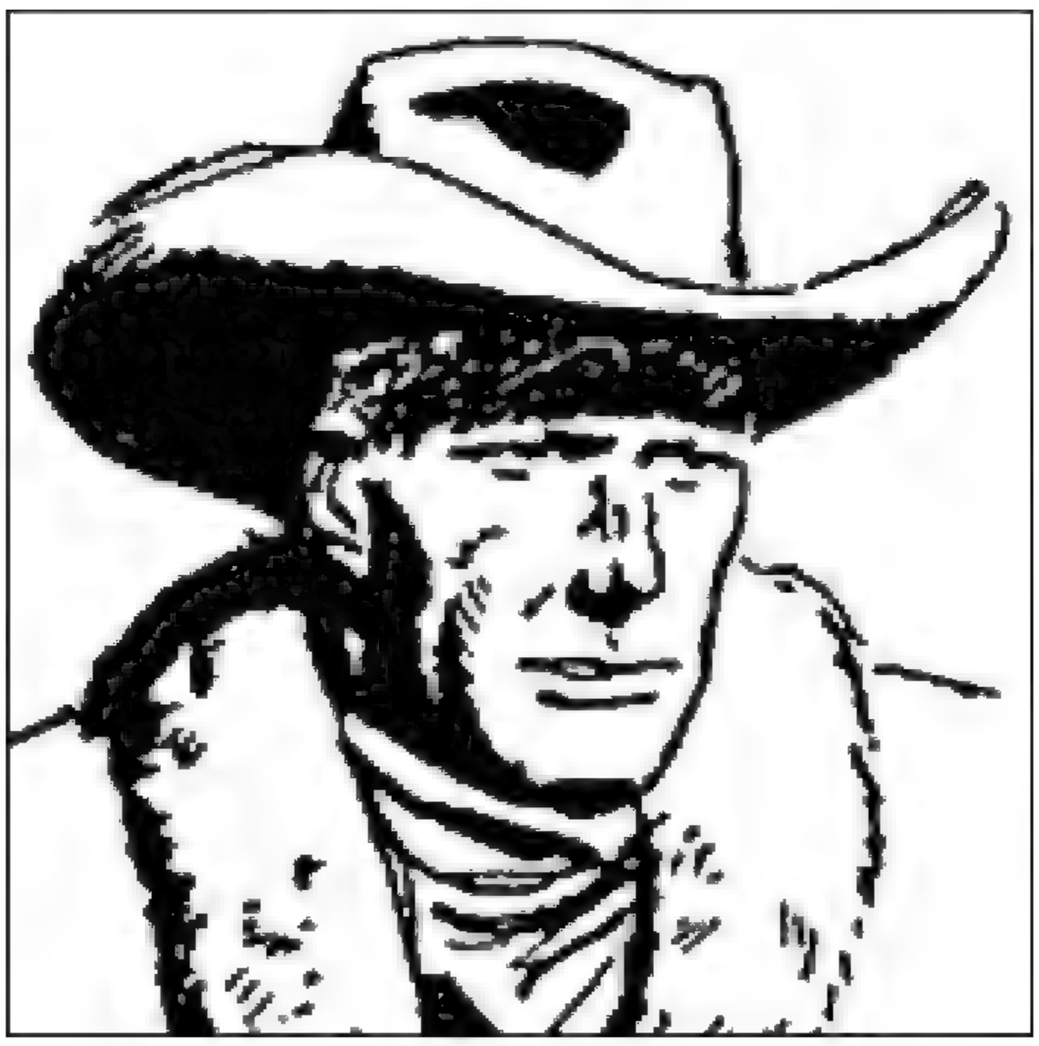
Hermosa agente secreta al servicio de la C.I.D.R.A. (también S.I.D.R.A.), siempre acompañada por sus dos escoltas Rock and Roll, colaboradoras tan bellas como efectivas; las tres están al mando de G. F. Zito.

El C.I.D.R.A. lucha para acabar con la organización del mal Sronia. Esta parodia en tono sexual del mundo de los agentes secretos, guionada por HGO y con un gran trabajo de Lito Fernández en los dibujos, es publicada en 1968 en la revista chilena *El Pingüino*. (H.O.)

Scout Rover

Con el seudónimo J. Lerena, Héctor Germán Oesterheld realizó los guiones de esta historieta aparecida en el no. 1 de *Pancho López*, de la Editorial Códex (9/9/57).

Los dibujos están a cargo de Luis Domínguez y dan vida a los personajes Brett Scout Rover y el Vieja Maverick. Ambos ofician de guías de caravanas en los accidentados viajes que realizaban los pioneros rumbo al Lejano Oeste. Esta ocupación, en ocasiones, quedaba



relegada por acontecimientos imprevistos, como cuando –segundo episodio– ayudan a un minero a encontrar un antiguo tesoro español, en parajes solitarios y desérticos. (A.F.)

Sea Ud. detective

Un émulo de Charlie Chan, el inspector Ling, es el encargado de develar la intriga planteada en los tres episodios de esta serie publicados en *Hora Cero Extra!*, en sus números 38, 39 y 41, aparecidos respectivamente el 16/3, 6/4 y 16/5/61.

En las primeras dos entregas el guión pertenece a Jorge Mora, en tanto que el último es de HGO. Los dibujos están a cargo de Leopoldo Durañona, que realiza 31 planchas.

La historieta tiene la particularidad de ser impresa en dos partes, intercalándose entre ambas otras series. En la primera parte se presenta el caso policial por develar, dando todos los elementos necesarios para ser dilucidado, tanto al inspector Ling como al lector.

En la segunda parte Ling se explaya ante los sospechasos, determinando quién es el culpable y revelando la solución. (A.F.)

Shannon

Frustrada serie con la aparición de un solo episodio en *Corto Maltés* no. 35 (5/78), cuenta con el dibujo de Gil.

Cuenta al comienzo el encuentro de Shannon, que aparenta ser un aventurero sentimental, con una niña kanaka llamada Misah, en un embarcadero de los mares del sur, quien llora clamando por su padre, prisionero de una banda comandada por O'Gorman, que resulta ser una bella y despiadada mujer. Shannon se introduce en la banda que planea hundir un viejo carguero para cobrar el seguro, por lo que necesita de prisioneros para simular una tripulación condenada a muerte por los bandoleros.

El contramaestre Jackson, desconfía de él, mientras O'Gorman intenta seducirlo. Shannon ya ha hallado a Sunka, el padre de la niña y conseguido que se alíe con él Gara, el capataz. Juntos inician un amotinamiento que consigue la eliminación de la banda y la li-

bertad de los sometidos, pero Sunka y Gara mueren en el intento. Gil es un dibujante simplemente eficaz en este trabajo. (R.V.R.)

Shunka

Una ardilla en la horqueta de un árbol cae fulminada por el cuchillo del arapaho Krinkah y esto sirve para que Tippawa, el anciano shaman lo juzgue duramente. Krinkah se enfurece; luego hallan el cadáver de un blanco y a su lado un porrón de aguardiente: el joven comienza a beber y el anciano lo recrimina nuevamente. Ofuscado, Krinkah lo mata. De allí en adelante vive perseguido por el fantasma de su víctima.

Encuentra a Shunka, bravo cheyenne de mentalidad filosófica, a quien pide ayuda. Este lo ubica en una zona sagrada y allí lo mata. Al ser interpelado responde que el muerto estaba loco y era un peligro para todos.

Este es el episodio con más fuerza de la serie, ya que el resto son historias convencionales. Los dibujos son de Garibaldi, en uno de sus mejores momentos. Se publicó en *Pif-Paf* entre el no. 32 (9/78) y el 36 (2/79), para un total de cinco episodios (el segundo en el *Libro de Oro Pif-Paf* no. 3). (R.V.R.)

Spitfire

HGO escribe los guiones y Francisco Solano López dibuja las 22 páginas de esta serie iniciada en la primera edición de *Hora Cero Extra!* (4/58). La acción transcurre en la Francia ocupada de la segunda guerra mundial, cuando las guerrillas *maquis* jaquean a las fuerzas invasoras del Tercer Reich. Una pandilla de chicos, en vez de reunirse para sus juegos infantiles, lo hace para ayudar a la resistencia. Los personajes son cuatro: Spitfire, sagaz cabecilla del grupo; el flaco Raoul, veloz corredor; el sabiondo Pasteur y el pequeñín Mostaza, quien por sus diminutas dimensiones se especializa en espiar en los lugares críticos.

Tres son los episodios publicados: el primero narra las alternativas vividas por el grupo cuando presta ayuda a un aviador inglés, que concluido un raid aterriza en forma forzosa en suelo galo. La segunda entrega –*Hora Cero Extra!* no. 2 (junio de 1958)– refiere el robo de un cargamento de juguetes que realiza la pandilla, con el objeto de alegrar a una pequeña amiga postrada en un hospital.

El tercero es un episodio «Del cuaderno rojo de Ernie Pike», *Frontera* no. 22 (1/59), coprotagonizado por Spitfire y Mostaza. (A.F.)

Stan y Albert

Stan Alen y Albert Glynn son dos comandos americanos que tienen la misión de reconocer las playas de Normandía, con vistas al desembarco de los aliados al territorio continental dominado por Alemania en la segunda guerra mundial.

Deben tomar nota de los accidentes topográficos y de la presencia de puestos de vigilancia alemanes; acceden a las playas desde un submarino que los acerca a las mismas y luego de un tiempo estipulado los recoge. Tienen que pasar desapercibidos totalmente para el enemigo, evitando toda confrontación.

En el único episodio publicado –*Hora Cero Extra!* no. 41, 16/5/61– el estallido de una mina provocado por una liebre los pone al descubierto; Stan resulta herido en una pierna y cae prisionero, en tanto Albert consigue escapar y luego sorprender a los tres alemanes que habían capturado a Stan, a quien libera. Internándose en el mar consiguen escapar con el apoyo del submarino que adelanta su llegada, alertados sus tripulantes por los fogonazos de los disparos. Las siete páginas que ocupa el episodio son dibujadas por Yabar. (A.F.)

Star Kenton

Narra la historia de un eximio piloto y científico, experto en varias disciplinas, que tras salvar a la Tierra de un ataque alienígena, es rescatado por Gub, un extraterrestre que lo invita a

recorrer la galaxia con él, ya que es una especie de vigilante espacial.

Star prefiere eso a convertirse en el héroe de su mundo. Si bien la historia contra los Umfos no llega a un final, Star Kenton queda a bordo de la nave con Gub y otros alienígenas, dispuestos a transitar el espacio en busca de emocionantes aventuras, las que vive en remotos planetas.

Esta historieta se publicó en la revista *El Tony* entre los números 1535 (7/5/58) y 1549 (13/8/58), contando con los dibujos de Walter Casadei. (D.A.)

Tapapuse

Maleño y su banda se disponen a asaltar la universidad, para robar un huevo que encontraron los sabios. Tapapuse, agente secreto 9,9 de la Zapa, convenientemente disfrazado, espera en su auto de aspecto antiguo en su exterior, pero dotado de los más fantásticos aparatos al servicio del agente.

El Comodoro, jefe supremo de la Zapa, lo reconoce al llegar al lugar con varios agentes para custodiar el huevo. Tapapuse, retirado del servicio por voluntad propia, ante el atraso reiterado del cobro de su sueldo, es tentado por el Comodoro para reintegrarse y participar en la custodia del huevo, prometiéndole gestionar el pago de alguno de sus emolumentos. Tapapuse no accede. Pronto se produce el encontronazo, que Tapapuse presencia cómodamente instalado en su auto, de cuyas consolas obtiene pollo asado y postre helado que saborea gustoso, mientras que el convencional tiroteo ha dado paso a acciones pesadas. A un tanque que trae la Zapa, se opone un helicóptero artillado de Maleño. Las acciones se desarrollan sin que los contrincantes puedan establecer ventajas, aunque en determinado momento los gánsteres retornan a su guarida, lo que pone en acción a Tapapuse, en implacable persecución.

Esta síntesis pertenece a una de las entregas semanales de este personaje en la revista *Grillito* (título surgido del apelativo de un pequeño actor de televisión que acompañaba por entonces a Luis Sandrini) –no. 8 28/6/66–. HGO, en clave humorística e infantil dio vida a «Tapapuse», dibujado por Leopoldo Durañona, en un trabajo distinto a los habituales. (A.F.)

Tarpón

En su viaje a Valparaíso el carguero argentino Adelaida toca el puerto de Comodoro Rivadavia; allí el capitán permite que un joven –casi niño– viaje hacia Río Gallegos, pagando el pasaje con su trabajo come ayudante de cocina. El capitán, admirado del valor del niño para emprender esa travesía, lo

apoda Tarpón nombre de unos peces caribeños, famosos por su bravura.

Durante el viaje los sorprende una terrible tormenta. En el mar embravecido encuentran un barco a la deriva, el Shamrock; en busca de algún sobreviviente el capitán del carguero ordena abordarlo. Cuando el bote de auxilio está por llegar al casco que está al garete, los marineros se sorprenden: Tarpón, saliendo de su escondite –no quiso perderse la aventura– es el primero en abordar al Shamrock. El mar, embravecido, aleja al bote de rescate, quedando solo el niño en la cubierta del buque, que había sido evacuado por la tripulación. Otros marinos buscan refugio en él: son los sobrevivientes del ballenero Macachín, que al encontrar al niño y, de acuerdo con las leyes del mar, lo nombran dueño de la embarcación.

Con la ayuda de los balleneros y no sin antes haberse enfrentado al terrible pirata capitán Bronsky, llega al puerto de Buenos Aires, donde venden el barco y deciden permanecer juntos a la espera de su propio buque ballenero, cuya construcción encargan a Noruega. En él vivirán nuevas aventuras, enfrentándose más de una vez con el temible capitán pirata. Esta historieta con guiones de HGO y dibujos de Haupt, se publicó a partir del primer número de *Hazañas!* del 18/11/53. (H.O.)

Tina

«Me llamo Tina y dicen que soy charleta», se presenta una pequeña en el primer cuadro de su historieta –no. 1 de *Patoruzito Escolar* (26/3/71)– dibujando Noemí Blind el guión de HGO. Observando dos fotografías la niña filosofa acerca de la suerte de tener dos familias: la convencional –padres, abuelos, hermanos– y la conformada por los animales de la casa, que se adivina grande y con un buen parque, donde retoza Filipato, un caballito muy querido por Tina; tan querido que no vacila en ponerle un sobretodo de abuelo –«no lo usa nunca»– pese a la posible penitencia. También del guardarropa faltarán los sombrero de paja, nidos premoldea-

dos y confortables para los pajaritos del jardín; según Tina da lo mismo ir en penitencia por un lío que por dos. Último cuadro: Tina en penitencia, en el altillo; un altillo sospachosamente equipado con juguetes, tocadiscos y golosinas. Al descubrir que es el lugar preferido de los padres para que cumpla sus castigos, Tina ha dispuesto todo para que sea un confortable lugar de juego.

En el no. 2 de la revista no aparece el personaje, que retorna a partir del 3, pero en la forma de cuento ilustrado. (A.F.)

Tipp Kenya

Ronnie Lee gana, en un concurso de preguntas y respuestas, US$ 64.000, suma quo destina a pagar la casa de su madre y emprender un safari por África, uno de los mayores anhelos de su vida. Ya en suelo africano y en pleno safari, en un acto de arrojo impide que una manada de búfalos aplaste a un pequeño nativo, acción que le hace ganar el aprecio y la admiración de Tipp Kenya, joven pero veterano cazador que lo invita a recorrer juntos el extraño, misterioso y a veces inexpugnable mundo del continente, que aún hoy mantiene viva tradiciones milenarias. Lee, estudioso extraordinario de todo lo relacionado con África, experimentará en persona sensaciones como nunca antes, escuchando o viendo en acción a un magnífico conocedor de ese territorio que, además, se enorgullece de ser considerado su amigo: Tipp Kenya.

Dibujada por Carlos Roume, esta historieta se inició a partir del no. 1 de *Frontera* –4/57– cuyo último episodio fue el publicado en *Frontera Extra* no. 15 –1/60– dibujado por Porreca, en cuatro páginas, únicas que no fueron dibujadas por Roume, que en 19 episodios totalizó 201. (L.R.)

Tom de la pradera

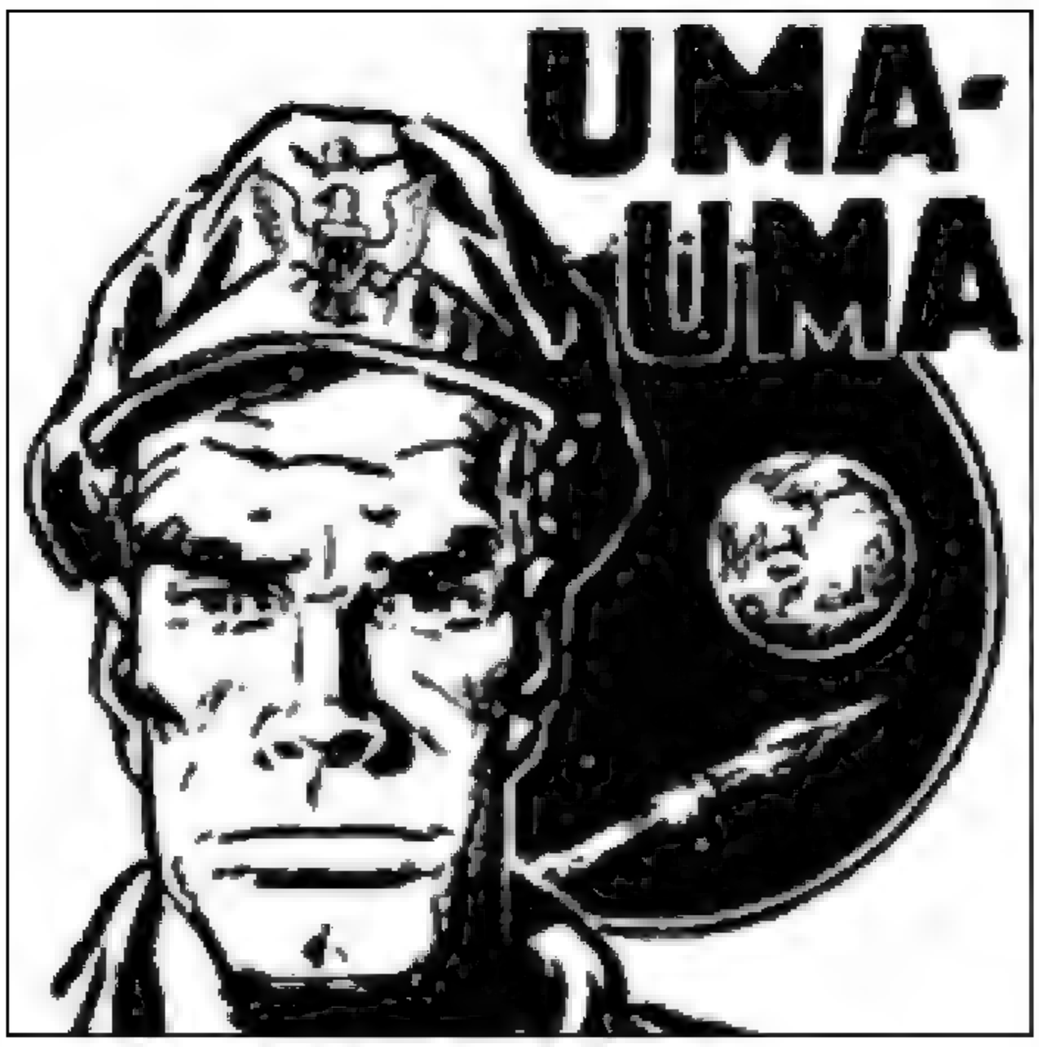
Esta serie propuesta en 18 episodios que totalizan 113 páginas con dibujos de Ernesto García Seijas, comenzó en el no. 7 de *Frontera Extra* (mayo 1959)

y culminó en el no. 24 de la misma revista (10/60).

Cuenta la apasionante vida aventurera del joven Tom Calver, el que partirá desde la distinguida ciudad de Boston hacia las inexploradas praderas del *West* en busca de su padre, desaparecido hace tiempo. Junto a dos fieles amigos –Martillo y Comanche– se embarca en azarosa travesía por el Misisipí, tocando los puertos de Nueva Orleans y Saint Louis, viaje cargado de incontables peligros que se verán potenciados una vez en el Oeste, donde luchará por su vida ante la furia de los sioux. Sin embargo, todos sus esfuerzos finalmente se verán recompensados al rencontrarse con su padre, con quien se queda en el fascinante mundo de los bosques del Oeste norteamericano, zona en la cual le aguardan nuevos peligros que vivirá intensamente junto a sus compañeros de aventuras. (L.R.)

Uma-Uma

Compton y Sterling, dos importantes científicos, deciden vacacionar en un islote perdido del Pacífico llamado Uma-Uma. Con ellos también viaja el capitán Steve Trenton, enviado por el F.B.I. como custodia de ambos.



Uma-Uma se encuentra habitado por nativos polinesios y un ex marino inglés llamado Morgan, pero lo que sorprende a los visitantes es la presencia de un extraño ídolo que los isleños adoran hasta el endiosamiento, debido a misteriosas transformaciones y raros sonidos.

Luego de arduas investigaciones intentando develar el enigma del ídolo, arriba a la isla una nave interplanetaria, tripulada por dos polinesios, lo que da lugar a un combate con los invasores. Finalmente la nave es capturada por Trenton, y se hace un prisionero, el cual se halla moribundo.

Alertados los altos mandos militares, llega a la isla un importante ejército comandado por el coronel Mc Mahon, el que junto a Sterling, Trenton y Morgan, escuchan al polinesio confesar que proviene del planeta Nibla, lugar donde varios siglos atrás fueron llevados un puñado de indígenas quienes se adaptaron y crecieron en número rápidamente, hasta adueñarse por completo de la situación. Dispuestos a no permitir que otras razas del sistema solar alcanzaran conocimientos superiores al de los niblos, diseminaron por todos los planetas ídolos similares al de Uma-Uma, con el objeto de que transmitieran señales cuatro veces al año, alertando ante cualquier signo de progreso, de inteligencia que hiciese peligrar la supremacía de Nibla.

Ante estas revelaciones y con la certeza de una inminente invasión extra-

terrestre, con la aprobación del coronel Mac Mahon, el capitán Trenton y sus compañeros –Stirling y Morgan– deciden hacer frente al ataque tripulando la propia cosmonave capturada. Así es como se produce un feroz combate en el espacio del que finalmente resultan vencedores los terráqueos, con lo que logran salvar del sometimiento a nuestra raza, en uno de los tantos intentos producidos por extraños seres de otros mundos.

Escrita por Héctor Oesterheld y dibujada par Francisco Solano López, la serie se publicó on *Rayo Rojo* desde el no. 297 (13/6/55) hasta el no. 314 (10/10/55). (L.R.)

Verdugo Ranch

Desde el primer número de *Frontera* (abril de 1957) se desarrolla esta serie con guiones de HGO, bajo el seudónimo de H. Sturgiss, y dibujos de lvo Pavone.

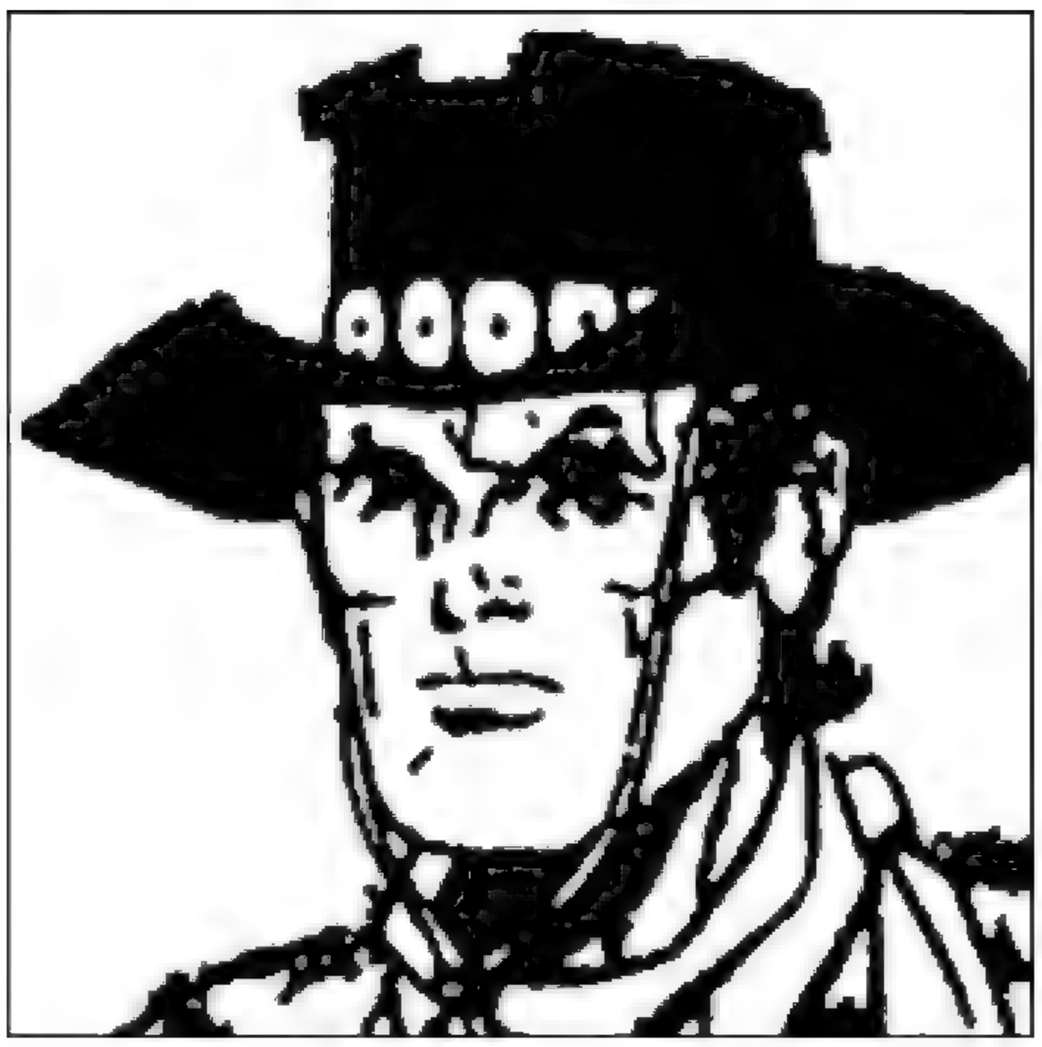
Ross Dundee, hijo del verdugo de Santee, se dirige a este pueblo para hacerse cargo del rancho que le dejara su padre, Soga Dundee, fallecido en circunstancias no muy claras.

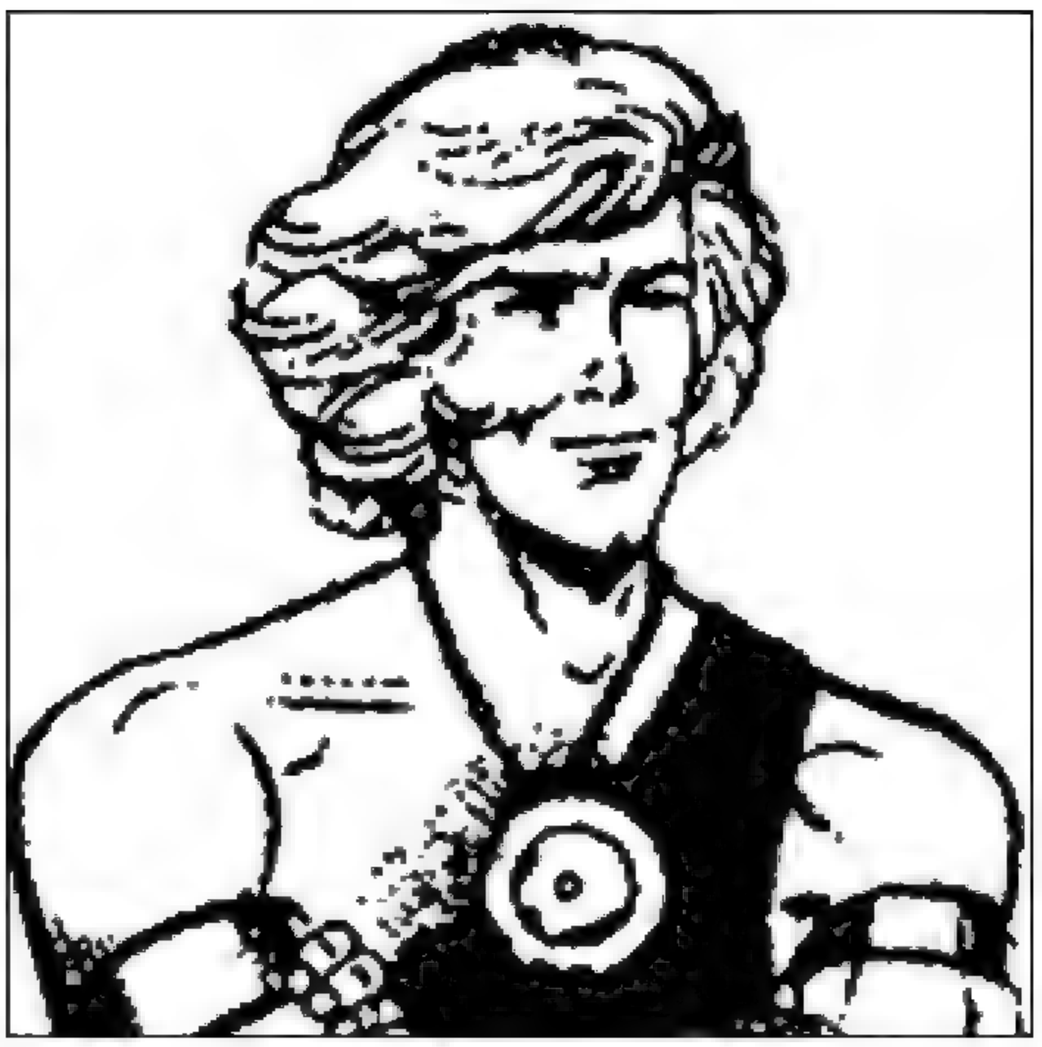
Una vez en el rancho Ross pretende ponerlo en funcionamiento: lo que no imagina es que lo hará con ayuda de ex condenados. Su padre en realidad no ha muerto, y ha llevado a cabo un singular método de lucha contra la pena capital; con la complicidad de médicos y sepultureros ha conseguido salvar a muchos condenados.

Antes de enterarse de todo esto Ross ha conocido a Henry West y a El Coyotero, ambos de pasado no muy recomendable, que son los primeros en ayudarlo en la explotación del ranch. Luego su mismo padre, que continúa con su profesión y cruzada en otro pueblo, bajo nombre supuesto, le provee más personal. La serie concluye en el no. 12 de *Frontera* (marzo de 1958), luego de otros tantos capítulos que totalizan 195 páginas. (A.F.)

Vikings

Desde muy pequeño Corval es edu-





cado en un convento y a los dieciocho años sale y descubre que su padre era un verdugo. Él ha estudiado latín, griego, astronomía, medicina, es excelente artesano y herrero, gran músico y ferviente creyente en Dios. Su regreso a palacio coincide con un ataque vikingo en el que muere su padre y un nuevo *Señor* le ofrece el cargo vacante. Horrorizado, deja libre a los vikingos capturados y es acusado de traidor.

Los mismos vikingos liderados por Tromsó lo rescatan y lo llevan como pirata de los mares para vivir grandes aventuras. Trata de encauzar a sus amigos por una senda distinta de la que llevan, alejarlos de los saqueos y el crimen; logra formar una familia, pero la guerra y la muerte siempre lo cercarán. Esta serie –tentativamente titulada «Corval»– fue presentada por HGO el 25/8/75, su primer episodio («La muerte viene del mar») se publicó en *El Tony Súper Color* no. 1 (12/1975). Oesterheld realizó diez episodios, con los dibujantes Saichán (episodios 1 al 7, 9 al 10 con Uzal) y Dalfiume (episodio 8). (D.A.)

Wakatanka

Es lamentablemente una de las grandes tiras de Oesterheld interrumpida por su desaparición, continuada solventemente por Carlos Albiac.

Wakatanka es un chippewa desterrado de su tribu por amar a una joven comprometida. En su deambular se asocia con Marlon Catlin, sobreviviente de una patrulla inglesa que lleva en una alforja los planos de Fort Duquesne, fortaleza francesa, que servirán para redimirlo de una pena disciplinaria. El telón de fondo es la historia norteamericana sobre el que se desarrollan las secuencias que componen la vida del personaje.

En la edición argentina (ya que Récord sirvió como agencia para el envío de materiales argentinos y no existió una correlación en la publicación) se pusieron en página diez episodios, siete escritos por el creador y tres por Albiac, dibujados por Juan Zanotto.

Transcurrió desde *Tit-Bits* no. 40 (11/1978) hasta el no. 49 (10/1979). (R.V.R.)

Yemsbón

En 1966, integrando un suplemento de la revista femenina *Karina*, HGO produce esta parodia del agente secreto 007, con impecables dibujos de Pérez D'Elias.

Ostentando el personaje el rostro de Sean Connery la entrega se desarrolla en dos páginas, con la particularidad, señalada por una flecha nacida én el último cuadro y finalizada en el primero, de que la acción es circular, es decir que, formalmente, podría leerse por tiempo indefinido.

El famoso agente inglés, huyendo de

la infartante Brigitte Bardot, se lanza en paracaídas sobre Ezeiza y tiene que vérselas con personajes de la vida argentina: Rattín, Nicolás Mancera en «Sábados circulares» –en la version «Sábados redonditos»–, Palito Ortega. Perseguido por Tato Bores y Rodolfo Crespi, a quien creen implicado en un golpe de Estado, consigue llegar a Ezeiza disfrazado de Isabel Sarli y abordar un avión, donde la azafata es la misma B.B. En este punto recomenzaría la acción. (H.O.)

El Zarpa

Francis Ramírez llega al pueblo de Bonito ya entrada la noche y presencia cómo tres hombres balean mortalmente a Wyatt, *sheriff* del lugar. Estando en el salón entra la hermana del asesinado y luego de recriminar a los hombres del pueblo su falta de apoyo a la gestión de su hermano, deja la estrella de *sheriff* en el mostrador. Ramírez toma la credencial y reclama el cargo, prometiendo aprehender a los asesinos; explica que a la mañana siguiente buscará balas incrustadas en una cerca, a fin de determinar a cuál de los revólveres de Bonito pertenecen los proyectiles.

La estratagema da resultado: sorprende a los implicados tratando de eliminar las evidencias. Herido por los criminales, consigue sin embargo abatirlos. El accionar de Ramírez, similar a la actitud de un animal salvaje al lanzar un zarpazo, hace que se le conozca por El Zarpa. Esta síntesis corresponde al primer episodio, publicado en *Dragón Blanco* no. 1 (1/6/55).

En los dos episodios siguientes El Zarpa encuentra dos ayudantes; el Quieto Winter contratado por Loran –dueño de medio Bonito– para dar muerte a Ramírez, termina ayudando a este a encarcelar a unos cuatreros. Cuando Francis y Quieto van al pueblo Hondonada, para probar que Winter mató a tres pistoleros en duelo leal, reciben la ayuda de Chamaco, un corpulento mexicano. Cuando consigue rehabilitar a Winter, El Zarpa vuelve con él y Chamaco a Bonito, donde proseguirá con sus tareas al servicio de la ley. (A.F.)